
STYLE HINT
Style Game Magazine
新遊戲時代雜誌
新遊戲時代雜誌★遊戲攻略
遊戲領航員
1995 10/1
第28期
遊戲領航員
●日蝕攻略
●模擬大樓心得攻略
●奇幻王國攻略
●阿比阿弟大冒險攻略提示
●恐龍快打操作密技



STYLE HINT

遊戲領航員1995 10/1

28

日蝕攻略　編輯室………………………………01-11
模擬大樓心得攻略　賴鳳珠………………12-20
奇幻王國攻略　張鈺玲…………………………21-25
阿比阿弟大冒險攻略提示　蔡佳機……26-38
恐龍快打操作密技　編輯室……………39-41
錦囊密技　………………………………………42
RPG小説實驗室　楊糧暢………………43-52
程式設計實驗室　呂學鈞………………53-57

◉編　輯　室

日　蝕
Eclipse

沙巴卡瓦之役

前言：戰術講座

疲勞度篇

在遊戲中最重要的一項參數便是疲勞度，簡單的說，它代表角色的身體狀況，不但影響角色的攻防力，甚至連角色行動順序都會產生變化，所以若有等級較低或能力較弱的角色，最好不要讓他們的疲勞度超過30點，以免發生慘劇。休息可恢復30點的疲勞度及少許生命點，所以當我方因受重擊而瀕臨死亡時，最好先休息，使我方承受攻擊的能力變強，說不定可因此而逃過一劫。(如果是會恢復生命魔法的魔法使面臨此種狀況時，有時採取休息方式比使用恢復魔法恢復自己生命點更能存活！)

魔法篇

由於遊戲中魔法可無限制使用，故會使用強力魔法者常常會成爲攻擊主力，因爲魔法的防禦是以精神值爲主要判斷依據，而且大多具有一定的攻擊威力，所以利用高機動力的角色引誘敵人，使其集中於一處，再用範圍魔法攻擊，這種戰術便很重要，不但可使敵方受重創，就算對方不死也會忙著恢復，完全不具任何威脅性。但是相反的，所施用的魔法越強，疲勞度的消耗也隨之越大，防禦值也因而低下，所以若受到敵人強力的攻擊，往往會受到致命的損傷，在此提出嚴重警告；若因連續施超級魔法而使疲勞度高於70點時，千萬要確定沒有敵人可攻擊到他，不然…別怪我沒警告過你！

相反的，這個缺點也可變成優點，對會施強力魔法的敵人，我們可找一隻精神值較高的角色前去引他施強力魔法，讓對方多施個幾次之後，趁他非常疲勞的時候攻擊他，大概一擊就可以幹掉他。

升級篇

在本遊戲中，角色的等級與其武器和防具有極大的關係。當角色本身升級時，他身上的武器或防具可能會隨之增強成爲新武器與防具，而且每位角色更換武器與防具的速度都不一樣，所以當新同伴加入時可試試他的升級方式，也許他的成長會出乎意料之外的相當快速喔！此外當角色升級後，其疲勞將完全消失，也就是其能力值將位於巔峰狀態，關於這點可善加利用。

隊形篇

一般在玩此類遊戲時，集中兵力是較安全的作戰方式，但是在這款遊戲之中，這種戰法有可能會造成我方極大的損傷，因爲敵方的魔法部隊，會挑選我方最密集之處攻擊，最多可能涵蓋上下左右各三格的範圍，若被施個幾次下來，大概您就得回到待機畫面囉！所以建議採行「梅花陣」的陣型，即彼此相間一格的方式，在中央的角色不但可免受到敵人直擊，而且就算遭到大範圍的魔法也不會命中我方太多隻，而造成慘重的傷亡。

強敵篇

當遇到相當多的魔法使聯合攻擊，或是被大批敵軍團團包圍而不能過關時，這裡有個方法可以一試。就是將我方角色分成兩批，第一批先攻敵人，但不要把敵人趕盡殺絕，讓他留下最後一口氣，而將攻擊機會轉向另一敵人，造成相同態勢，如此敵人將會自動休息，而不會攻擊

我方，而魔法使會優先回復受傷者的生命，如此一來，我方便可喘一口氣，而第二批可先休息，由於疲勞度較低，應可優先出手攻擊，可針對較爲棘手的敵人（如：魔法師）集中攻擊，這次則改以消滅敵人爲主要方向，反覆幾次之後，讓他慢慢疲勞而減低能力，如此一來，要想擊敗超強對手，再也不是夢中神話了。

補遺篇

說了許多戰術，但卻發現有一件事忘了提，在遊戲中，布歐或是芬妮等飛行部隊，其攻防値皆受到特殊的加權，所以實際上的能力是比眼見的數値更高的，尤其在少數幾個特殊地形關和最後的幾關，飛行部隊的威力在這幾關是非常驚人的，所以若有較困難的關卡，可試著派他們出來挑戰看看！

遊戲攻略

傳說

由於這是第一個戰場，大家只要熟悉一下操作的方式即可，難度不高，一開始要向西南方進攻，由於有力劍士雷司達在隊伍中，只要注意艾力克斯和費雯莉的疲勞度不要過高，應可順利過關。

巴哈卡拉姆危機

由於加入了新夥伴--修恩，大伙懷著興奮的心情進入了巴哈卡拉姆城。途中遇上魔軍，在橋邊展開激戰，由於橋上空間有限，所以應儘快搶佔有利位置，取得優勢，待突破橋邊的魔軍後，再順勢向巴哈卡拉姆城前進，中途有魔軍埋伏，不過此時已擋不住勢如破竹的我方！修恩的防禦力較差，但會恢復的法術，應避免其成爲敵方攻擊目標。

古老的預言

在國王的懇求下，大伙隨著愛瑟兒進入地底神殿，雖然援救禁衛隊長是第一要務，但是與其相比較之下，我方的能力卻比禁衛隊長更低，所以還是先保住自己的性命，再慢慢朝禁衛隊長的方向前進吧！愛瑟兒的防禦能力低，魔法威力不弱，但射程短，故不可使其太過疲勞，以免被敵人攻擊時損傷過大，待其成長後魔法射程可增長。

最後的足跡

順利救出禁衛隊長的我方，在回城途中前往阿契里斯洞，在洞外瞧見地上殘留著怪異的足跡，胸懷正義的我方，當然要前往一探究竟。在洞口處有兩隻威力頗強的弩兵，要小心他們的長程攻擊，其餘的敵人都已對陣多次了，應該不會對我方構成威脅才是。

援助

我方在進入洞內後，四處搜尋任何蛛絲馬跡，忽然聽到洞窟深處傳來陣陣求救的訊息，急忙向聲音的來源前進，在彎彎曲曲的通路內，遇上躲在暗處的魔軍，在這種情況下，只好先將魔軍的部隊一一解決，再繼續朝著聲音的方向前進…，進攻路線有較近的正上方與敵人較少的右上方兩條，可視自軍情況決定。在洞窟深處可見到被魔軍包圍著的小龍--希歐，在我軍強大的力量下應可順利救出希歐，卑鄙的魔軍終究不是我方的對手。

桑吉斯廣場

在應希歐的要求護送他回去的路上，於桑吉斯廣場遇上了魔軍部隊的埋伏，我方被一分爲二，必須儘快會合。敵方的前鋒部隊並不太強，不過在地圖上方的兩隻獅鷲獸具相當大的機動力與攻擊力，稍不注意便會被趁虛而入，要小心保護修恩與愛瑟兒，避免他們受到夾擊。不過只要不太靠近牠們，牠們是不會主動下來攻擊的。

守護一族

進入桑吉斯廣場後，面對新的敵人，在地圖上方有兩隻正受到魔軍包圍的中立軍--海柔與芬妮，我方必須集中火力快速向左方或右方突入，先打通一條通路，一

鼓作氣將包圍海柔與芬妮的魔軍殲滅，解除她們的危機，另一方的敵人會自己過來，不用去追擊他們。不過要特別注意的是巨目的魔法攻擊，要利用希歐飛到他們打不到的地方再突然攻擊他們，讓他們不能施展魔法即可。

古神殿

為了避免聖殿騎士法物--光之胄甲被魔軍所奪，艾力克斯一行人再加上神殿守護者--芬妮與海柔的引導下，順利進入已被大批魔軍佔據的古神殿，但是沒想到法器已被飛王所奪，本想阻攔他的去路，不料被幽冥使者所帶領的大軍所阻擋，只能眼睜睜的看著飛王離去，忿怒的艾力克斯一行人只好把這筆帳全算在幽冥使者頭上，出這一口鳥氣。敵方部隊大致上不很強，不過幽冥使者若集中魔法攻擊，我方很可能會有夥伴瀕臨死亡，所以最好能採各個擊破的方式，先將較接近階梯的兩隻引誘出來，攻擊他們，使他們不能施展魔法為先，不要急著幹掉一隻或兩隻！將敵方全滅後，原本以為勝利的我方，在轉身離開古神殿的時候，後面突然傳來陰冷的笑聲，原來幽冥使者並沒有死，他聚合全身所剩餘的最後一股魔力，由懷中拿出一顆冥界炸彈，打算與我們同歸於盡，正當千鈞一髮之際，雷司達奮不顧身的衝出來，打算以他多年修煉的高強功力擋住炸彈，只可惜慢了一步，炸彈正好擊中了雷司達的身體，在強力的碰撞之下，爆出了刺眼的閃光，在閃光過後，所有的東西都消失無蹤，只有艾力克斯與希歐順利逃過一劫，於是急忙跑到雷司達身邊。雷司達在臨終之前，告訴艾力克斯前往維哈鎮去找尋一名賢者--卡爾，他可以幫助我們了解更多的秘密。艾力克斯與希歐將雷司達安葬之後，帶著悲傷的心情離開了古神殿。

巴哈卡拉姆末日

懷著悲慟的心情回到巴哈卡拉姆城的艾力克斯和希歐，發現魔軍正在攻打巴哈卡拉姆城，只有修恩、愛瑟兒與另一不知名的人在抵擋，於是急忙加入戰場，幫忙抵禦魔軍的侵襲。在我軍前後的夾擊之下，魔軍被我方輕鬆擊破。在回城與修恩、愛瑟兒交談之下，才知道原來他們也與其他人失散，而另外一位朋友是幻獸使--雷蒙依恩，因為有他的幫助才能保住巴哈卡拉姆城的人民免受迫害，並且由他口中得知有一位少女被捉去黑暗洞窟，不知道是不是我們失散的同伴？正想離開時，突然有一隻小妖精飛來，要求我們送她碎金塊，若將碎金塊送給她可以換得一件妖精笛，這個時候就要看玩家自己的決定了。

接著便是遊戲中的分岔點，玩家可以選擇三條路線去進行遊戲，這三條路線的故事內容截然不同，建議玩家可以保留此關存檔，以便全部過關後可以再度體驗另一個完全不同的故事過程。（之後若選擇黑暗洞窟跳到悲鳴，選擇混沌之湖跳到甦醒，選擇古神殿跳到神殿之謎）

〈黑暗洞窟支線〉

悲鳴

心中牽掛著費雯莉與其他伙伴安危的艾力克斯，決心前往黑暗洞窟一探究竟。洞窟內部通路狹隘難行，因此必須特別小心敵方的飛空部隊，不要急著攻擊，先把牠們引入平地，再聯合狙殺牠。而位於洞窟深處的少女實際上是心靈師--尤妮絲，過關條件中要小心不可使她被敵人做掉，而敵人對她的攻擊不算太強，但拖的太久，還是會因施法過度而容易死亡。救出尤妮絲後，原來她是加爾加斯王國的公主，但是加爾加斯王國不幸已經被魔軍所滅了，我們為了避免她又被魔軍所捉，只好帶著她一塊兒走囉！

諸神走廊

在前往帝國的途中，行經一段異常狹窄的長廊，我方因一時的疏忽，誤上魔軍的當，而將部隊分散，越走越遠，魔軍眼見機不可失，終於展開了攻擊的行動。這關我方部隊硬被分成兩隊，戰力分散，應先採取守勢，千萬注意疲勞度，等候敵方較累了，再開始反擊。希歐是我方唯一的飛空部隊，善加利用他不受地形限制的優勢，可更容易脫離困境；在地圖中央有一可連結上下兩地的階梯，在敵軍後方部隊展開攻擊前先全員會合，只要我方一會合，那怕是再強悍的敵人也不是我們的對手。

北之橋

進入帝國的唯一途逕就是通過「北之橋」，此地為

帝國的重要門戶，自然會有不弱的帝國守軍坐鎮。橋上的敵軍離我方有段距離，在攻擊之前最好能先休息一下，再找移動力高者引他們過來，其他人則以逸待勞，可輕易的將之全滅。不過在橋的上下兩方，還有一大堆的翼蛇在虎視眈眈，牠們的攻擊力相當強，避免在橋邊作戰，最好引到橋上一決勝負，才不會有打不到的情況發生。

沙漠禿鷹

突破北之橋進入哈斯加納沙漠後，突然被一群怪人團團圍住，帶頭的是一名看起來相當野蠻的狂人--弗雷德，原來他不過是沙漠中的盜賊頭頭罷了，想搶奪我們的財物，但是我們是不可能就這樣簡簡單單就屈服的。沙漠之中有一排巨大的石塊，將沙漠一分為二，中間沒有通路相通，所以最好集中火力向左方或右方擇一進攻，另一邊的部隊會自己跑來打我們，但需要特別小心遊騎兵的偷襲，他可攻擊遠達三格之處，而且不會受石柱所擋。最後向弗雷德挑戰時，可利用高機動力部隊拖累他，再快速將他幹掉。還有會施展魔法的炎術師，他的魔法可攻擊複數的敵人，要特別注意，別太密集。擊敗弗雷德後，他心中相當不服氣，還想繼續再戰，不過在愛瑟兒出面說情下，弗雷德決定加入我們，一起為正義（與美女？）奮戰。

炎龍谷保衛戰

在快進入炎龍谷時，希歐難忍心中的激動，快速的飛奔而去，沒想到…眼前看到的景象，令他久久不能致信，在一聲破天的鼓聲中驚醒的他，看到了大批魔軍四處肆虐，只有他的父親--龍王一個人在孤軍奮戰，抵擋魔軍猛烈的攻勢，奮不顧身的奔向谷底。艾力克斯等人見到這種情境，當然不能讓希歐與龍王兩人獨自面對魔軍，大伙兒一起殺入炎龍谷助陣了。在炎龍谷的地形中，我方除了飛行部隊外能力都會減低，所以一味的猛攻換來的可能是角色的死亡，所以一動不如一靜，先找防禦力較高的再利用修恩的魔法加強堵住對方進攻路線，後方再用魔法支援，可輕鬆的擊潰敵方部隊，在幸好在魔軍大肆破壞之前擊退了魔軍，但是為了要保衛住這塊龍族聖地，希歐毅然決定留下來幫助龍王，以免炎龍谷再受到魔軍的攻擊，相處了這麼久的一段時日，面臨離別時候總是有些難過，但是知道大家都是以消滅魔軍為目標而努力，所以在彼此相互祝福之後，艾力克斯又繼續踏上了旅程。

血染瑪卡灣

行經瑪卡灣時，突然由海中冒出了無數的敵軍，向在岸邊稍事休息的我方展開攻勢。戰場中我軍與敵軍隔岸相望，中央是一大片的海洋，阻礙我們的行進路線，只有在四週有相連的部份，可是水中藏有恐佈的魔軍，尤其是海騎兵擁有長達三格的射程，可在我方攻擊不到牠的地方展開攻擊，可視為最強勁的對手，應對之策是--遠離岸邊三格以上，令牠靠近岸邊，然後一口氣將之消滅，不然牠又會跑到海上我們攻擊不到之處，就打不到了。等到將水中的部隊全部解決了之後再向上方的陸地部隊進軍。擊敗了埋伏的敵軍之後，遠遠的地方有兩個熟悉的身影映入艾力克斯的眼中，原來是從古神殿一役之後便失去聯絡的芬妮與海柔，在見面寒喧過後，兩人又再度加入了艾力克斯的隊伍，我方的戰力又更加堅強了。

海玫塊之怒

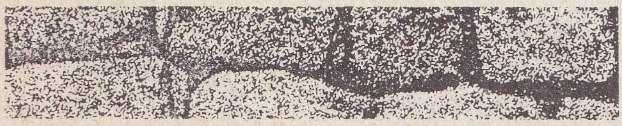
到了陸路的盡頭，艾力克斯一行轉向海路行進，大家心中都希望這一路上能風平浪靜順利通過…不幸的事卻發生了，在行經枯海的時候，有一艘行跡詭異的大船，突然疾速前進，向我方船身逼近而來。原來是遇上了海盜的攔劫，他們的女頭目一聲令下，我方船身已被與海盜船相鍊結起來，海盜們也開始行動了。連接兩船之間的只有上、下兩座小橋，但是敵方頭目--凱瑟琳的部隊一開始不會主動攻擊，所以我們可慢慢地先解決其他部隊，為了避免觸動凱瑟琳，最好不要走下方的橋。凱瑟琳的威力相當強，而且又可攻擊一定的範圍，但卻是不分敵我的，所以可找四位防禦較高的角色包圍她，當她攻擊我方時會連帶打到自己，相信在此種戰術下，應可輕易通過此關。

海盜島

在擊退凱瑟琳通過枯海之後，迷失方向的我們，在中途看見一座小島，剛好船上飲水不足，正可藉此島來補給。當上岸之時，看見一位戰士被我們先前所遇到的海盜給團團包圍，想來又是另外一位可憐的犧牲者，當然我們不可能眼睜睜看著他陷於險地，快速救出他吧！這關敵人與前一關差別不大，不過路線十分狹長，必須隨時注意我方的疲勞度問題，以免產生不可挽回的慘劇，至於凱瑟琳的對付方法，依照前一關的打法去做，應該不會有什麼問題才是。救出那名戰士後，才知道他是一名賞金獵人，這次是來捉女海盜--凱瑟琳的，可是卻低估了對手的實力，嘗到了失敗的滋味，但是在我們的幫忙下，得以順利完成任務。迷途的我們不知要如何前往帝國時，長年在海上生活的凱瑟琳說出只有她才知道如何進入帝國，沒辦法！在徵得迪夫同意後，只好請她帶路，不過爲了防止她半途逃跑，迪夫也一起加入了我們。

聖殿騎士堂

在凱瑟琳的指引下，艾力克斯於順利進入帝國境內，但是帝國軍似乎已經知道我們的行動，在聖殿騎士堂前面，已經有帝國軍的軍團長--契斯率領著手下的軍團在等著我們，看到這訓練有素的陣形，看來又有一場硬仗要打了。聖殿騎士堂前有一條大道，在大道上有呈現半包圍狀的敵軍在等著我們，一開始最好能找個機動力高的角色引誘他們，使其陣形混亂，再各個擊破，而後方是更強大的契斯本隊，不但契斯本身威力超群，身邊的土術師具施毒攻擊，中毒後一回合會損失三分之一的生命點，非常可怕。最佳戰法是：修恩先施晶化在四位防禦力較高的角色上，以此四隻圍住契斯，芺斯就不具任何威脅性了，然後再把土術師給幹掉的話，其他就沒有問題了。契斯所率領的軍團在我方高明的戰術之下，終究難逃被擊退的命運，這時突然冒出來一位老者不住的點頭稱讚我們，一經交談過後才知道他就是我們正在尋找的賢者--卡爾，他告訴我們有關邪神--沙巴卡瓦的傳說，並且讓他的徒弟--約書亞加入我們，同時也和我們約定在封印神殿時再見。



惡靈之丘

在前往帝國的路上，有一塊四週籠罩著邪惡氣息的惡靈之丘，大家提高警覺小心翼翼的向前走著，正當走到一半的時候，突然間沙塵暴起，由四面八方冒現了無數的魔軍，把我方重重包圍，雖然已經有警覺之心，沒想到最後還是中了魔軍的詭計。這關可說是遊戲中屬高難度的一關，因爲四個角落的敵人將會一起向我方進攻而來，而且一路上完全沒有阻礙，四隊將在會合處一起發動攻勢，換言之，我方面對的不再是一小隊的敵人，而是所有的敵軍部隊，而且包含相當多的魔法使在內，這些魔法使的攻擊射程高達三格之遠，隨時都可能對我方造成致命的威脅，如何對付他們是此關最大的關鍵所在。這裡介紹一個方法，欲通過此關，千萬要注意前面所提的戰術講座內容，一開始先在中央等待，但修恩必須一直施展晶化於我方，大概三回合後敵人就會與我方短兵相接，這時要找幾隻攻守皆強可獨力作戰的角色（如：艾力克斯、弗雷德、迪夫…等戰士系）一衝而出，先攻擊魔法使，最好能把他打到快死即可，不要將他打死，這樣其他的魔法使會優先救他，如此一來就可以牽制住魔法使的攻擊了，等到魔法使施過魔法後，疲勞度大增，就很容易被我方一擊幹掉，只要能先將敵方魔法使全滅之後，其他的部隊就不足爲懼了。

死囚島

中途經過帝國囚禁反叛者與處決死刑犯的死囚島，我們決定進入一看究竟，希望能救出有相同信念的伙伴。在死囚島內，通路錯綜複雜，敵人分別看守重要的路口，暗主教雖會大範圍的魔法攻擊，但爲數不多。總之這關雖然敵人繁多，但是相信在經過惡靈之丘後大幅成長的我軍，應可輕鬆的通過此關。

索靈大殿

終於進入死囚島的內部索靈大殿，一進入便看見曾與我軍交戰過的帝國軍團長-- 契斯被鎖在一面高牆之上，前面有飛王在看守著，不知道他到底是犯了什麼罪，不過不管他這麼多了，還是先打了再說。這關的敵人並不很強，倒是狙擊手的射程高達3格，會在不注意時突然放

冷箭過來，要稍微注意一下。在打敗飛王之後，原來他是受到帝國大祭師的操控才會如此，並且由他口中得知有關大祭師的邪惡陰謀內容，這是一個相當重要的資訊。而被鎖著的契斯也被約書亞所解救，因爲他識破了大祭司的陰謀，想要阻止這件事而被捉了起來，原來契斯也是一個被利用的人，在眞相大白之後，他也加入了我方，帶領著我們朝向帝國中心前進。（跳到突破帝國）

〈混沌之湖支線〉

甦醒

決定先前往維哈鎮找尋卡爾的艾力克斯，在行經混沌之湖時，發現魔軍鬼鬼祟祟的不知道在做些什麼，想來一定不是什麼好事，正想一探究竟時，不幸被魔軍發現，只好開打了。這關由於有水族魔軍，所以大多在橋上戰鬥，要特別小心海靈的攻擊，我方要避免防禦力較差的角色被其直接攻擊。過關後有一隻巨龍王破繭而出，可是目前我們是捉不到牠的，同時我們恰好在這兒遇到了失散的芬妮與海柔，於是在海柔的引導之下，大伙兒便一同朝向行經維哈鎮的必經之地-- 哈斯加納沙漠前進，同時順便送希歐回去炎龍谷。

千年重生

在途中發現一處長年籠罩在冰天雪地下的高山，原來這是傳說中冰魔女所居住的冰雪巖，本想安然通過此地，沒想到山中到處佈滿魔軍的爪牙，看來一場大戰是免不了的。這關山道狹長，不易進攻，必須充份運用飛行部隊的優點，使步行部隊得以順利前進。過關後看到有人被冰封在大冰塊中，於是請愛瑟兒把她救出，一問之下，原來她就是傳說中的冰魔女，是被帝國的大祭司所冰封的，所以在救出她後，便欣然加入我方，準備向大祭司報仇。

沙漠禿鷹

同〈黑暗洞窟〉之沙漠禿鷹。

炎龍谷保衛戰

同〈黑暗洞窟〉之炎龍谷保衛戰。

死亡陷阱

艾力克斯到了維哈鎮外，眼中見到的維哈鎮竟像廢鎮一般，杳無人跡，心中正在納悶之時，前方出現了一個人影，原來是一名傷兵，我們由他的口中得到了魔軍下次攻擊的重要情報，正想瞭解更多秘密時，忽然震天巨響，傷兵身上隱藏的炸彈引爆了，在一陣混亂之後，海柔突然發現芬妮不見了，大家急忙四處尋找，這時遠方又出現了一個人影，大家以爲是芬妮，等到走近一看，原來是一名自稱是伊蒂斯的弓箭手，她是來告訴我們魔軍在傷兵身上藏有炸彈的消息，不過等到現在才來，太慢了吧！藏在樹林裡的魔軍眼見詭計得逞，也開始發動攻勢。這關由於我方受到炸彈爆炸的影響，所有人的生命點只剩下原來的三分之二，所以一開始先救助我方隊友，先回復戰力再說，敵方角色中要特別注意的是飛蜥，既飛行又可遠程攻擊，令人防不勝防，不過如能利用修恩的晶化術增強我方能力，則這些威脅就中看不中用了。

大賢者卡爾

在伊蒂斯的帶領下，賢者卡爾所居住的小屋已經近在咫尺，不過小屋卻被層層魔軍所包圍，不知道卡爾現在是否有危險？這關的敵人並沒有特別之處，只要善加利用森林地形應可順利過關。在消滅全部的魔軍後，小屋內走出了一名年輕人，自稱是跟隨卡爾修行的烏龍法師--約書亞，卡爾要他帶著我們前往新卡魯斯港與會合，不過看他連左右的方向都分不清，我們眞的可以信任他嗎？

出海前夕

在經過約書亞的幾次方向修正後，終於發現了新卡魯斯港，但是竟然發現該港空無一人，大家開始尋找卡爾，就在這個時候，帝國的魔爪已經悄悄把新卡魯斯港包圍起來了。這裡出現的敵人較強的不過是兩隻鬼面，

只要小心一點應該可以輕鬆過關，也可藉此關讓一些等級較低的角色成長。過關後在西邊的天空出現了一個小點，等到飛近我們由海柔認出是芬妮，不過好像有一點不太像，經過芬妮解說後，才知道維哈鎮的那次爆炸將她的翅膀炸斷了，後來被卡爾所救，並且替她換上了一對機械翅膀，所以變了一個樣子，不過能力也因此而增強了不少。另外，卡爾也託她帶了話，告訴大家到封印神殿與他碰面，他將會在那等著大家來的。

魔軍來襲

要到封印神殿必須經由海路，所以大家忙著做最後的準備，這時約書亞突然自願前往採購糧食，然後倏地消失無蹤，大家心中正感到疑惑時，港邊已經出現了大批魔軍，原來這小子是因爲這樣才溜掉的。敵軍的聲勢浩大，人數衆多，最令人側目的首推土術師，他的施毒攻擊可使我方一回合損三分之一的生命，要注意！由於戰場在街道中，利用各種障礙地勢來取得我方優勢，是成功的不二法門。把敵人全部解決後，約書亞才假裝姍姍來遲的放馬後砲，眞不知道卡爾爲什麼會要他跟著我們呢？

聖殿騎士堂

同〈黑暗洞窟〉之聖殿騎士堂。

烽口

通過聖殿騎士堂後來到了神秘的烽口，烽口內的通道錯綜複雜而且只有一個出口，而這個出口竟然是由飛王來把守，看來要通過這裡得費一番功夫了。地形奇特的烽口內通道狹窄，多爲僅容一人側身而過之路，所以要攻擊到敵方非常不容易，可善用芬妮的飛行特性來輔助。飛王本身具有高移動力，高攻擊力，再加上地形因素，頗難對付，但可利用其精神值較差之弱點，用魔法攻擊，可得到較大的效果。在擊敗飛王之後，我們終於知道他背叛神器守護一族的原因，原來他是受到帝國大祭師的操控才會如此，並且由他口中得知大祭師的邪惡陰謀，還有邪神沙巴卡瓦的復活情報，這是相當重要的資訊。

死靈來襲

通過烽口大門之後，映入眼簾的是一片荒寂的墳場，大家的心中感到一陣哆唆，陰冷的妖氣由四面八方撲面而來，四週可能有魔軍隱藏著，大伙提高警覺慢慢前進。這關的行進路線只有一條，但是除飛行外不能通過的鐵柵欄特殊地形，對於可間接攻擊的部隊形成極大的優勢，可由安全之地展開攻擊，對手只能眼睜睜的看著他被打而已。在地圖最下方有一大群魔法部隊，若太大意可能會喪失許多隊友，不過只要一次攻擊一個部隊，慢慢前進就沒問題了。

背叛之內幕

越過死氣沉沉的叛者之墓鐵柵後，來到了叛者之墓的中央，前方的石棺上好像躺著一名人犯，這時耳邊響起了陰森的怪聲，在一陣陰風過後，帝國不死軍團長--帕西諾已經面無血色的站在我方面前，把大家嚇了一大跳！四週的孤墳冒出了許許多多的魔軍，個個張牙舞爪的向我方逼近，大夥頓時慌亂了起來，看來最大的敵人不是魔軍，而是自己內心的恐懼。這關的地形與前一關相似，所以利用前一關的戰法進攻即可，在大骷髏頭前路線一分爲二，這時若感到對方相當棘手時，可將其引至大骷髏頭前一起圍攻，至於帕西諾，由於他的實力並不如想像般的可怕，只要賞他幾顆強力魔法即可輕易將之消滅。過完關後前往石棺前一探，發現被鎖的竟是曾與我軍交過一次手的契斯，由他口中了解原來他被鎖是因爲他發現了大祭司想讓沙巴卡瓦魔王復活的陰謀，想要阻止這件事而被捉了起來，看來契斯只是被利用的，本性還不壞，在一切眞相大白之後，他也加入了我方，一起向帝國首都前進。（跳到突破帝國）

〈古神殿支線〉

神殿之謎

進入古神殿內部後，大伙面對複雜的通路都傻眼了，無法分辨東南西北，只能憑著在走過的路上作記號來前進，在這個時候，撞上了正在搜索神殿的魔軍…。這關的難度頗高，因爲敵方的魔法使相當多，而且都會施範圍

魔法，可一次傷害我方一隻以上，非常可怕；一開始路線即分左右兩條，在此建議全走左方，因爲魔法使大多在右邊，所以走左方不但可避免一開始被一群魔法使圍攻，還可引他過來，令其疲勞，降低攻擊能力，用己方完備之體攻敵方之疲弊之軀，一定可以不負衆望，得到理想的成果。如果過關後您身邊有小妖精在，那麼她就會被神殿中的雕像吸入，雕像便發出璀燦的光芒，然後出現了一位神殿守護者，原來小妖精與守護者已結爲一體，我方的戰力又再度增強，看來魔軍要倒大楣了。

諸神走廊

同〈黑暗洞窟〉之諸神走廊。

北之橋

同〈黑暗洞窟〉之北之橋。

沙漠禿鷹

同〈黑暗洞窟〉之沙漠禿鷹。

炎龍谷保衛戰

同〈黑暗洞窟〉之炎龍谷保衛戰。

出海前夕

同〈混沌之湖〉之出海前夕。

登陸浴血

由新卡魯斯港出海後，終於到了帝國的領土，將船靠在岸邊時，魔軍在一瞬間已經將船包圍，看來勢必要強行登陸了。包圍我方的魔軍多爲海族，所以交戰起來會倍覺艱辛，尤其是海騎兵擁有長達三格的射程，可在我方攻擊不到牠的地方展開攻擊，可視爲最強勁的對手，應對之策是遠離岸邊三格以上，令牠靠近岸邊，然後一口氣將之消滅，不然牠又會跑回到海上我們攻擊不到之處，就又打不到了。擊敗魔軍之後，突然看到芬妮與海柔在岸邊出現，原來她們已經在那等我們很久了，沒想到相隔了這麼久，大家終於又見面了，在見面寒喧過後，兩人又再度加入了，我方的戰力又更加堅強了。

聖殿騎士團

同〈黑暗洞窟〉之聖殿騎士團。

孤獨戰士

經過巨人之里時，看見飛王正在威嚇巨人族加入帝國，接受帝國的統治，但巨人們的領袖--巴托羅繆不同意，以個人之力孤獨的抵抗著魔軍的侵略，竟然遇上了這檔事，我們可不能袖手不管！這關的失敗條件是不能讓巴托羅繆死亡，所以我們一開始就必須向上方進攻，使魔軍將箭頭轉向我方，而使得巴托羅繆的壓力減輕，但是敵人不是肉腳，我方很可能要付出一些慘痛的代價，不過如果能善加利用修恩和尼可勒斯的輔助魔法，敵方對我方的威脅可降至最低。飛王本身具有高移動力、高攻擊力的特點，頗難對付，但可利用其精神值較差之弱點，用魔法攻擊，可得到較佳的效果。在擊敗飛王之後，我們終於知道他背叛神器守護一族的原因，原來他是受到帝國大祭師的操控才會如此，並且由他口中得知大祭師的邪惡陰謀，還有邪神沙巴卡瓦的復活情報，這是相當重要的資訊。而巴托羅繆也因爲我們解救了他的危機，加入了我們的隊伍，一同對抗魔軍。

冥神森林

終於可以看到帝國首都--沙巴卡瓦城，只要穿過這片帝國的護城林就可以到達沙巴卡瓦城門口了，不過前方有大批的魔軍在巡邏，大家要小心了。這關一開始敵軍便與我方相接，立刻發生戰鬥，但是向上進攻之路卻被一分爲二，所以先不要急著攻擊，先向下集合我方全軍，利用兩個路口作出包圍陷阱，等敵人由兩個路口下來後再發動攻勢。

死戰

進入冥神森林的內部時，眼前的景象眞是令人目瞪口呆，帝國兩大軍團長帕西諾和契斯竟聯手出擊，四週

佈滿了蠢蠢欲動的魔軍，看來魔軍這次是有備而來，我們要想通過冥神森林勢必得付出極大的代價。本關的路線崎嶇難行，所以進攻的路線必須事先擬定，不然會發生自己擋住自己的情況，而且敵人爲數衆多，如果不能隨時保留退路的話，可能就玩完了，但也可反利用此點，把敵人堵在通路外，讓他們聚集於一處，再用大魔法攻擊，可迅速消滅敵方部隊。契斯的能力以此關來說，只能當成一般的角色，不用太在意，但是帕西諾就很強了，尤其他身邊聚集了一大堆魔法使，讓人倍感威脅，但用戰術講座中所教的戰術來打，還是能過關的。(跳到突破帝國)

〈支線匯集點〉

突破帝國

在歷經了千辛萬苦，艾力克斯一行人終於抵達沙巴卡瓦城外，城門口有強大的敵方禁衛軍守衛，看來要進入沙巴卡瓦城並不是那麼容易的事。在這關的敵方角色大多曾經交過手的，所以可用以往的戰法對付，比較強的角色應是銀騎士，不過只要注意他的攻擊路線即可。能來到這裡的我軍，魔法使大多已學會較強大的魔法，所以要記得在享受魔法狠K敵人的快感時，也要隨時注意角色是否過度疲勞了，不然到時候樂極生悲就不好了。

勇者血印

艾力克斯一行人懷著崇敬的心情進入了傳說中的封印神殿，艾力克斯更是難忍胸中的激動，因爲他的身世之謎即將在卡爾的口中眞相大白。進入神殿，在神殿盡頭處有一幅繪有持劍勇者的壁畫，但是在壁畫之前有四隻魔軍看守，而原本與我們約好的卡爾則不見蹤影，看來魔軍已經搶先了一步，不過還好敵軍爲數不多，艾力克斯眼見機不可失，急忙向前進攻。這關乍看之下好像相當容易，因爲對手個數相當少，但若因此放鬆戒心而急著前進，當角色走到一半的時候，隱藏的部隊就會無聲無息的一隻隻冒出來了，向我方最弱的伙伴進攻，所以要對付這種部隊，最好先找一隻部隊去引誘他們出現，因爲在他們未現身前是攻擊不到的，然後再群起而攻之，慢慢前進；當我們消滅了第一批伏兵時，再繼續前進時，壁畫邊又會出現第二批伏兵，聯合原先所見的四隻獅王一起向我方群聚而來，這些敵人雖然很多，但是沒有魔法使，只要擅用地形，將其聚集於一處，用魔法猛K就可以輕輕鬆鬆過關了，不過過關條件是艾力克斯走至壁畫之前就算過關，所以想練功的，要注意不要讓艾力克斯走到過關地點。過關後卡爾會出現，由他的口中艾力克斯瞭解了他的身世，而跟著我們一起很久的約書亞竟然是艾力克斯的雙胞胎兄弟，雖然兩人的個性南轅北轍但是他們所肩負的神聖使命是相同的。帝國的大祭司和宰相，是這件陰謀的主事者，亞摩斯大陸所有的災厄，都是他們攪出來的，而邪惡魔神--沙巴卡瓦也在他們的計劃下即將復活，要將其再次的封印必須仰賴聖劍才行，於是卡爾便運用全身的力量將聖劍取出，交付給艾力克斯，但是他的生命也因此而油盡燈枯，而這個沉重的命運之鎖就這樣緊緊的將艾力克斯與約書亞扣住，大伙的心中也都燃起了熊熊的鬥志之火，這場聖戰是只能夠贏而不能輸了！

傀儡

一進入沙巴卡瓦城，發現站在大殿之上的竟是自古神殿一役後便杳無音訊的費雯莉！沒想到她竟然在沙巴卡瓦城內，但是她的眼神不太對勁，難道又是被大祭司所控制嗎？難道我們只能眼睜睜的看著她受到控制！這關一開始便有兩隻飛騎士位於我方隊形中央，如果我方的敏捷低於他們，那就會遭到嚴重的損傷，但是反過來我方的敏捷高於他們時，就是他們被圍毆了！所以在選擇出場角色時，就很重要了。費雯莉的能力值相當強，而且還會施毒，再加上她身旁又有兩隻祭司也會施毒，所以總共有三隻角色會使我方中毒，要特別注意！但是若反過來讓費雯莉不斷的施毒，疲勞度急劇上升時，就可以很容易的對她造成重大的傷害了。過關後大夥兒的情緒極度的低落，因爲努力了很久還是不能救回費雯莉，爲了避免她繼續過著行屍走肉的生活，不得已只好將她…。艾力克斯的心中不斷的浮現出往日的情景，心中的激動可想而知，但是由於還有更重要的任務亟待完成，於是在大家安慰的話語之中，艾力克斯又重新振作了起來，「邪惡的大祭司！你的末日就要到了！」



野心的盡頭

在經過了辛苦的奮戰之後，終於到了沙巴卡瓦城的最上層，坐在王座之上的不是別人，正是陰謀奪位的宰相--克里斯多夫，仇人見面份外眼紅，多說無益，還是快點開打啦！克里斯多夫是這關的頭頭，只要將他做掉便可過關，而在一看之下，其能力不過爾爾，只不過生命點特高罷了，心中不禁偷偷笑了笑，可是再看他身邊的角色，正是在前幾關讓我軍飽受中毒之苦的祭師，看來心裡已有一定會中毒的準備了，所以能先打倒幾隻就先打，不然會來不及解毒。此關地形上相當寬，惟有在一開始只有左右兩個階梯可上去而已，一但通過了之後，地闊天高，完全沒有障礙，所以兩軍對峙時只有強者才能生存，絲毫不能取巧，這時輔助性的法術便重要了起來，不過只要預先準備妥當，相信可在談笑之間通過此關。在大家的合力之下，好不容易幹掉了克里斯多夫，沒想到他這個野心家到死都不悔改，難到權力值得用這麼大的代價去換嗎？正當大家沈溺在勝利的喜悅之中時，突然在王座後面出現了一股強大無匹的邪惡之力，將全部的人都吸進了另一個不知名的空間。

魔石之塔

被突如其來的外力所牽引，艾力克斯等人進入了一個相當詭異的地方，四週一片漆黑，好似光明從來沒有到過這兒一般，抬頭一望，前方的高塔上有一對藍色的小光不停地閃爍，忽然傳來一陣巨響，由藍光處有一自稱狂王的人發出攻擊的命令，原來不知不覺中艾力克斯的四週已經佈滿了無數的魔軍，而在狂王一聲令下他們開始進攻。這關敵人最大的特色是他們幾乎全為騎士類，一隻可當四隻用，不過只要先擬好陣形，就可讓我方會被敵方攻擊到的角色減到最少，狂王其本身的攻守能力皆極為優秀，所以可利用戰術講座中強敵篇所傳授的戰法來對付，則通過此關將不會太過困難。

護魔神殿

擊敗最強大的軍團長--狂王後，艾力克斯繼續朝著塔頂前進，遠處突然傳來一陣怪腔怪調的咒語，走近一看，只見大祭司口中念念有詞，難道是在進行使魔王沙巴卡瓦復活的儀式？現在必須儘快阻止儀式的進行，希望時間還來的及。這關已經是倒數第二關了，強力的敵方角色也越來越多了，最令人感到頭痛的角色應該是巫術師，威力驚人的寒冰地獄魔法不但範圍超大，射程又長，威力更是不比平常，要想輕易過關是不太容易的，對付這類角色，要有受重傷的準備，只要一隻前去引誘他施大魔法，他這時一定會相當疲勞，然後立刻攻擊他，便可很快的幹掉他了；還有牛頭的攻擊力也是不容忽視的，可利用狹窄的龍骨橋來卡位，使我方被攻擊點減少。大祭司的能力看來是很高，但是只要他多施幾次魔法後就會變弱，所以這關綜合來說並不太難，但是為了將來打算，這關的經驗值可集中少數主力戰將，讓他們快速提升等級，下一關才會比較好打！

沙巴卡瓦魔殿

辛苦地擊敗了大祭司，但是沒想到我們還是遲了一步，魔王沙巴卡瓦已經再度復活了。沙巴卡瓦嘗試說服我們加入黑暗的陣營，在魔王甜言蜜語的攻勢下，艾力克斯的心中著實猶豫了一下，最後在大家的提醒之下，恢復了鬥志與信心，迎向罪惡的根源--沙巴卡瓦戰鬥了。一開始只有沙巴卡瓦一個人，他的能力果然不愧是「魔王級」的，不過在團結的力量下，仍難逃失敗的命運，在打敗沙巴卡瓦後他會變出真身，而且身旁也冒出許多的魔軍，絕大多數都是擁有超強魔法的魔法使，如果讓他們一起攻來，有十條命也不夠用，所以可以利用橋上只能讓一隻部隊通行的特性，把他們引到橋上，可使我方被攻擊的次數減到最少，這樣一來就可輕易的將他們一個一個地消滅，等到小兵都全滅了之後，便可向沙巴卡瓦挑戰了，不過要注意的是後方的頭只有間接攻擊才能打的到，這時如果沒有這種部隊的話，只好重打了！在大家的努力之下，沙巴卡瓦終於在主宰的四件法器之下俯首稱臣，被驅逐到另一個空間去了，除魔的任務終於完成，大伙也鬆了一口氣。接著就是一連串的過關動畫，請玩家慢慢的享受吧！

日蝕機密檔案

1.當角色站在特殊地形（如：石塊、樹木…可明顯

道具介紹

道具名稱	裝配類別	效果	
騎士徽章	戰士	攻擊+3	防禦+3
銀蛇腰帶	戰士	生命+8	防禦+1
威力護手	戰士	攻擊+5	
騎士護手	戰士	攻擊+1	防禦+4
太陽頭盔	戰士	精神+2	防禦+4
武者之書	戰士	攻擊+5	防禦+5
一擊拳套	戰士	攻擊+8	防禦-4
琥珀戒指	魔法使	精神+2	防禦+2
貓眼戒指	魔法使	精神+2	敏捷+2
水晶戒指	魔法使	精神+2	攻擊+2
星光戒指	魔法使	精神+4	
獨角獸之角	魔法使	攻擊+3	敏捷+3
月之晶	魔法使	精神+2	攻擊+5
生命樂章	吟遊詩人	生命+8	精神+3
風之樂章	吟遊詩人	敏捷+8	移動+1
夢幻曲	吟遊詩人	精神+6	攻擊+6
攻擊組件	機械人	攻擊+3	
防禦組件	機械人	防禦+3	
噴射組件	機械人	敏捷+10	
終極組件	機械人	攻擊+8	防禦+8
蠟燭	SM女王	攻擊+5	
高跟鞋	SM女王	敏捷+10	
疾風靴	貓族	敏捷+20	
女神之冠	無區別	精神+4	防禦+4
不死鳥羽毛	無區別	精神+3	生命+8
妖精笛	無區別	精神+2	敏捷+6
賢者之石	無區別	精神+5	防禦+3
命之符	無區別	生命+10	
守衛披風	無區別	防禦+2	敏捷+5
邪神像	無區別	移動+1	生命-8
惡魔之眼	無區別	攻擊+9	生命-10
古代銀幣	無區別	精神+4	
碎金塊	無區別	生命+6	
黑珍珠	無區別	攻擊+3	精神+2
紫水晶	無區別	攻擊+6	精神-6
謎之書	無區別		
東之圖	無區別		
南之圖	無區別		
西之圖	無區別		
北之圖	無區別		

得地利之處）時，可加強本身攻擊與防禦的能力。

2.黑騎士加入法：當玩到「烽口」那一關時，艾力克斯的生命點若低於其最大値的四分之一，且保持這種狀況達一回合時，地點右下方會出現一位隱藏角色--黑騎士來幫助我們，在過關後加入我方。

3.成長後的希歐加入法：若以龍王仍活著狀態通過「炎龍谷保衛戰」那關時，則到「突破帝國」那關後，成長後的希歐會於過關後加入我方。

4.學得魔獸神法術：當搜集到東、南、西、北四張地圖時，在通過「修煉迴廊」後，會進入「奇異的浮雕」這關，若雷蒙依恩在此時已學滿七種魔法，則過關後可學得魔獸神法術。

5.守護者加入法：在「巴哈卡拉姆末日」過關後，送碎金塊給小妖精，則到「神殿之謎」該關時會有守護者加入我方。

6.守護者變強：當我方有守護者在隊伍內，進行到「卡魯灣」時，在地圖上方有一塊可以行走的海洋，只要守護者在那找到古代銀幣，則守護者在過關會蛻變成飛行守護者。

7.SM女王變身術：將謎之書裝在愛瑟兒身上，一進入戰場後，愛瑟兒會轉變成SM女王。

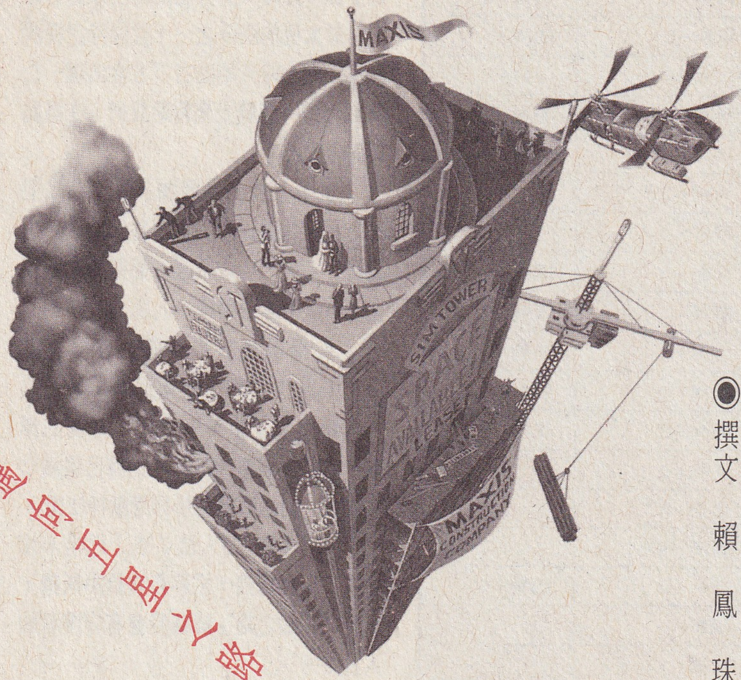
8.約書亞變賢者秘法：在打「勇者血印」時，將約書亞叫出作戰，則在過關後約書亞會轉變成賢者，且可玩者自己控制。

9.費雯莉加入法：當打到「傀儡」那關時，若在將費雯莉打死之前，先把所有的敵人全部消滅，則過關後費雯莉會加入。

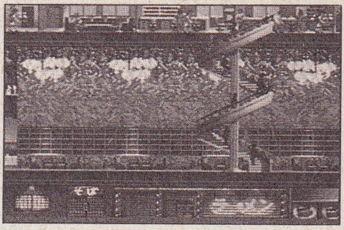
此篇攻略係由富優資訊提供。

模擬大樓

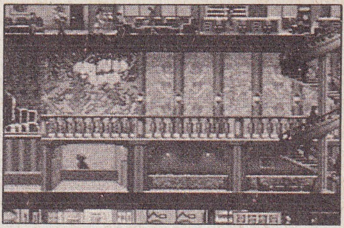
邁向五星之路



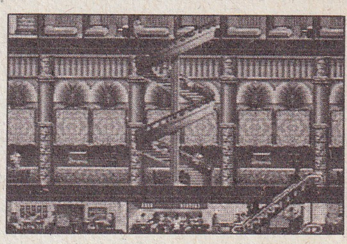
★



★★★



★★★★



◉撰文 賴鳳珠

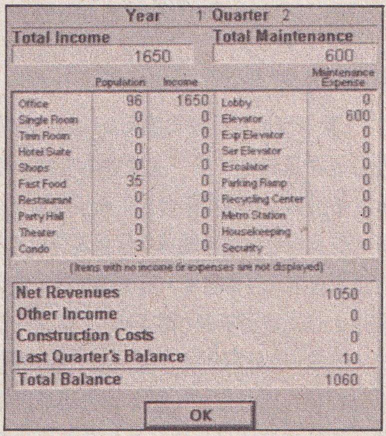
萬丈高樓平地起 英雄不怕出身低

在《模擬大樓》（Sim Tower）這個遊戲中，都市的建築結構趨向於複雜化、大型化、地下化、高層化，而建築業也將更專業，建造大型的工商綜合大樓，把娛樂休閒、購物、飯店、辦公室、住宅混合在一起的土地開發計劃，頗符合現代發展趨勢；遊戲中一切的出發都是從一樓大廳（Lobby）開始，在地圖視窗（Map Windows）中的土地，地上一百層和地下九層都可供開發（需留地下第十層做爲地下交通之用）。遊戲中您是以大樓經理的身份登場，來建設和經營這棟大樓，只要您有本事，不管是初出茅廬的小毛頭、還是經營之神，都一樣只有200萬的費用，來開創你的夢想，至於建設和維修費用，則全靠您的營業收入了。遊戲的星等，從一星級開始，當你的大樓建設和人口，達到要求的程度，就可獲升級，當然平時你也得「微服出巡」，探訪民間疾苦，當居民有所抱怨時，正是你修改建設和經營方向的時候，其實常常聽聽居民們的聲音，虛心求教、從善如流，積極方面：找到原因，立刻改善；消極方面：使用安撫政策，如降低辦公室和商店的租金，優惠住房的客人等，都會有不差的反應，如此一來，獲得五星級的榮譽指日可待。

資金的籌措 （Money for Anything）

在現實生活裡，金錢雖不是萬能，但沒有錢卻是萬萬不能，在策略遊戲中也一樣是奉行不背的眞理。當你用完了現金，而遊戲中又沒有提供土地融資、地上物抵押貸款，這時候又不能向「天生的銀行家」（令尊大人）開口，就只能以時間去累積金錢了。所以如何將金錢運用得宜，將是你要面對的一大課題，筆者詳列各項投資獲利明細一表，希望能對你的經營有所助益。（附表1）

遊戲中沒有考慮到向銀行借款和合法的利用民間游資，有點可惜，試想前一百名大企業中，除了外資和公營事業，有幾家不是上市公司，或沒有向銀行貸款過呢？當然這是筆者個人就台灣而言的觀點。



➡初期的收入來源，主要是出租辦公室和開速食店。

投資報酬率的評估

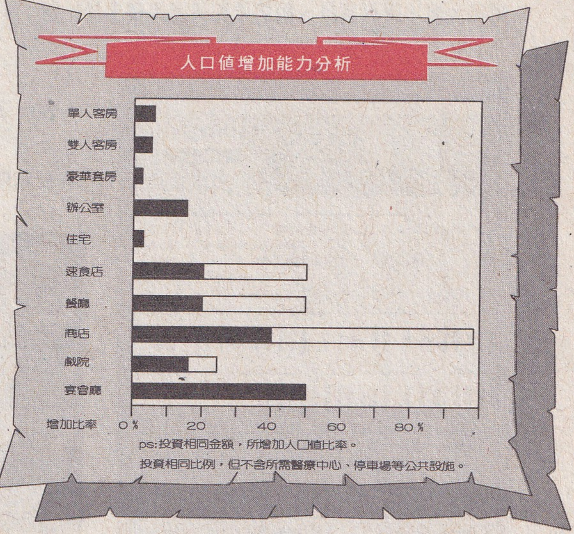
對於不是學商出身的大多數人而言，要經營一棟大樓可真不簡單，還好由財務報表中，所有的進出帳都一目了然，出售住宅的報酬可說是最直接的，簡直是賣一幢賺一幢，但住戶意見也頗多，一下子要建醫療中心，一下抱怨電梯太遠，一下又嫌鄰居太吵，頗難伺候，相形之下，商店、辦公室的租用戶和飯店的客人，顯得好商量多了。

星等評價升級條件表

星等	★	1星級➡2星級
條件	大樓的評價　從1星級開始	POPULATION　300人以上
星等	★★	2星級➡3星級
條件	1間保全系統室	POPULATION　1,000人以上
星等	★★★	3星級➡4星級
條件	建設廢棄物處理場、醫療中心、豪華套房、讓前來拜訪的VIP滿意您的大樓	POPULATION　5,000人以上
星等	★★★★	4星級➡5星級
條件	建造足夠的醫療中心、廢棄物處理廠、滿足大樓用戶的需要、一座地下鐵車站	POPULATION　10,000人以上
星等	★★★★★	5星級➡Sim Tower
條件	滿足所有人的需求 在大樓的第一百層蓋大教堂	POPULATION　15,000人以上

創業之初你可能常常兩袖清風，這時候如果先把錢花在沒有報酬的地方如醫療中心，可能要苦哈哈的過一陣子，所以先把錢用在投資報酬率高的地方，如先將飯店擴大營業，從單人客房（Single Hotel Room）、雙人客房（Twin Hotel Room）到豪華套房（Hotel Suite）一應俱全，屆時天天都有鈔票數。

勤看財務報表，你可以大樓的收支狀況、人數的變動，來改變經營管理的方向，使你更快達下一星等的目標，但別只是忙著賺錢，大樓人口數的增加才能更近你的目標。

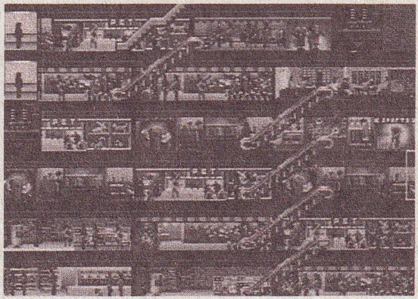


大樓的規劃

從生活中學習

說老實話身爲每天搭乘電梯的上班族，平常並沒多花心思在電梯上，第一次要管理電梯，還眞有點手忙腳亂，如果你也有同樣的情況，散步時順道去附近的高樓走走，你會發現電梯管理並不像百貨公司那樣，每層都停，它可能有些只停單數層，或雙數樓層，或有些是直達30層樓以上，或需要接駁（轉電梯），試想一棟百層的摩天大樓，搭乘一回電梯要停十次以上，那不瘋掉也會氣死人；不只電梯管理是如此，很多地方都可以從生活中找到靈感，而且方法不只一種，這不就是策略遊戲迷所喜歡的嗎？以下提供一個實例供參考。

眾星拱月



筆者家附近的實例，關於一間建設公司的造鎮計劃，此計劃先在週邊蓋起大批的平價住宅（Condo）、再蓋市場（Shops），使這地方有固定的人潮後，再蓋辦公大樓（Offices）和高單價的高級住宅，當地方繁榮到一定程度時，便能吸引銀行（Bank）、娛樂業等前來設立，當策略成功後，再推出重頭戲--綜合商業大樓（集百貨業、飯店業和休閒娛樂業於一體），你猜他會不成功嗎？看到這您是否也發現了，其實遊戲和眞實已經很接近了。

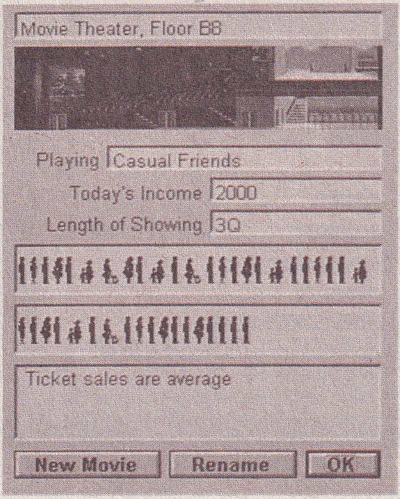
《模擬大樓》裡，速食店（Fast Food）的規劃、住宅（Condos）和辦公室（Offices）的興建，再邁向餐廳（Restaurants）、戲院（Movie Theater）、宴會廳（Party Hall）、商店（Shop）--循序漸進，向五星級邁進，可說是一套不脫離現實的策略遊戲，雖是紙上談兵，倒也能讓懷才不遇的千里馬大展身手，初出茅廬的小毛頭一炮而紅。不知道拿這套遊戲去建設公司應徵，會不會被錄取？（附表2）

眾星拱月的方法也可以用在小地方，如將地鐵車站附近開商店或速食店，每天幾班次的上下車人潮，再沒生意可就沒轍了。

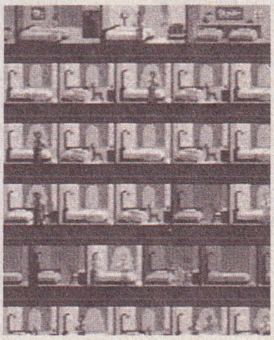
樓層使用的規劃和運輸的關係

運輸設備

打開摩天大樓的建築史，有一半要歸功於電梯的發明，因其垂直交通依賴於電梯，建立起一棟超高大樓，運輸設備的規劃成了重要的課題，遊戲中提供了三種不同的運輸工具，有一般載客用標準電梯、只停固定樓層的高速電梯和飯店服務專用電梯，樓層使用的規劃和運輸設備必須發揮最大的使用效率，因爲整棟大樓只能使用24組電梯配置，每組配置的電梯昇降道，最多可安裝八部電梯廂，最少每組四部電梯廂，以免居民等待的時間過長；一般較常見的電梯配置是每組兩列各四部電梯，遊戲中每組一列八部電梯並排的情況較少見。



←別忘了定期換片。



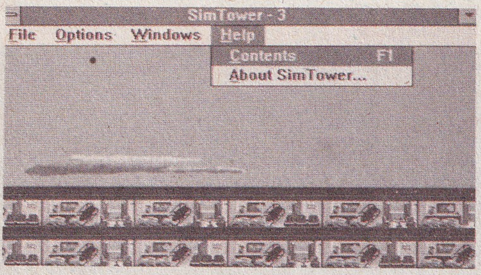
↓經營飯店業獲利不錯

每十五的倍數樓層都可蓋空中大廳（Sky lobby），規劃時可以這十五層做一些分界，如果在十四層中全部蓋辦公室，你會發現電梯永遠不夠用，尤其是上班族使用電梯的尖峰時間都一樣（中午休息、上下班時間），自然常有人等電梯等到跳腳，反之十四層中全蓋住宅也擺不

平，因爲蓋少了有人抱怨電梯太遠，蓋多了浪費，住房的客人則屬早出晚歸型（上班族要上樓，居民和住房的客人剛好要下樓等），綜合這些不同的特性，你可依電梯的使用時間，做適切的安排，再把同類用途集中，像住宅最怕吵，同一層辦公室又有住宅，住家可會受不了辦公室的吵雜，同樣的早出晚歸的飯店客人，也會吵到正常作息的住家（客房服務處可用做不錯的樓層隔間，缺點是要設專用電梯或樓梯爲交通）。（附表3・4）

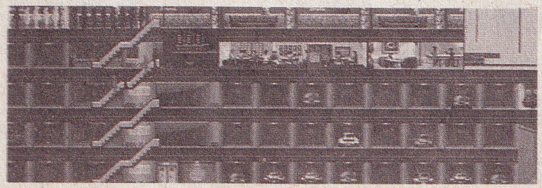
飯店的經營

飯店對出門在外的旅客而言，可說是第二個家，提供完善的客房服務和硬體設備，無非是讓客戶滿意和提高住房率的好辦法。在地圖的視窗（Map Windows）中，你可以隨時抽查客房清潔與否，以免客人被髒亂嚇跑不打緊，連環境都被四處橫行的蟑螂破壞了，屆時還要將房間拆掉重蓋，那可不划算。



貴客臨門

在你升上三星級後，會接到貴賓（VIP）來訪的通知，這時勸你先將進度存起來，記得唸書時，教育部派人來評鑑，大家都要臨陣磨槍一下，把最好的設備都搬出來，同理可証，這兒也是一樣，爲了讓貴賓滿意，先將所有豪華套房價格降到最低的折扣，自然貴賓滿意度會大爲



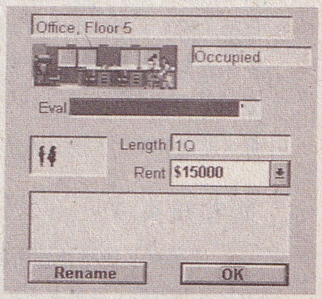
提升（你要當成是「烏紗」我也沒什麼好解釋的）；大樓裡提供越多設施和服務，你的貴賓就會越滿意，如果你還想一窺貴賓的「倩影」，那就仔細找找人群中的黃色人影（一般人影都是黑色的）；利用Find Person的指令尋找貴賓的行蹤也可。別忘了讓你的VIP有賓至如歸（Comfortably）的感覺哦！

雖然每間飯店的營業項目都是大同小異，但訴求對象卻不盡相同，像商業區飯店業者，把重點放在商務的單人客房，位於觀光地點的飯店業者則推出蜜月或豪華套房，經營手法各有千秋，而你會如何規劃？以下提供一則筆者自己的經營過程。經營之初，筆者對單人客房（Singe Hotel Room）情有獨鐘，蓋了大批單人客房，後來發現單人房的密度高，清潔整理費時，需要更多的人手打掃房間，所以改成多蓋豪華套房（Hotel Suite），但豪華套房又需配備停車位，想想不太划算，便將客戶對象折衷，經營方向以雙人客房（Twin Hotel Room）爲主。

關於時間

模擬大樓裏的時間，一年有四季，財務報表顯示的就是季報表，一年之中的第二、三季最容易下雨，速食店等的生意難免會受影響，別太灰心，心情不好的時候，到第一百層的教堂走走也不錯，星期天這裏會有很多外面的人前來做禮拜；每一季的計算天數是三天，三天中有兩天是工作天（WD），一天是休息日（WE），一天有二十四小時，晚上十一點過後到清晨七點，時間是以快速運轉的方式帶過。

↓出租辦公室，除了能增加人還能照顧到速食店的生意



早晨，你在鳥的鳴叫聲中甦醒，準備迎接新的一天，有些辦公室的人正好前來上班，在電梯的使用上，住宅和辦公室並不相衝突，在電梯門口互道早安後，大家各自到工作崗位報到。黃昏五點以後開始湧出一批批的下班人潮，眞羨慕他們已經下班了，晚上你還得去看看速食店的生意好不好，戲院的片子該換檔了沒，廢棄物處理場的負荷量是否超載。

身爲大樓經理人員居然要二十四小時上班眞辛苦，當然也有偷懶的時候，如果有個助手協助影片的更換工作，調整某一時段的房價、租金，如此一來就不用玩者自己一間間調價，可惜遊戲中沒有提供！

電梯的調度多半是晚上進行，筆者有一次在下班時間調度電梯，不知怎麼的，居然有三個人在電梯裏過夜，看了眞叫人又好笑又好氣，在電梯調度時，如能下個「電梯暫停使用」的指令，會比較合理。

特殊狀況

天外飛來一筆

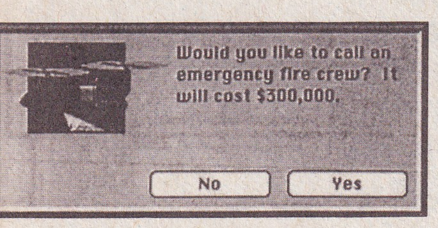
大樓施工期間，可能因爲挖掘到古代留下的寶藏，而發一筆意外之財。這也是筆者勸大家多開發土地的原因，遊戲裏並不像現實生活中寸土寸金，所以你看得到的土地，都盡情開發它吧！

黑函勒索

剛獲得三顆星的榮譽時，眞讓我欣喜若狂，辛苦總算有了代價，奈何天意弄人，不久即受到恐嚇。向惡勢力屈服大概是女人的本性吧！筆者不加思索地付了錢，想說留得青山在，不怕沒柴燒，後來又重叫先前進度試了一次，這次可是有備而來，筆者投入了大筆資金在保全系統上；並且向惡勢力挑戰--拒付勒索金，出動所有的保全人員（防爆專家）展開地毯式搜索炸彈，看著時間一分一秒逼近，所有一切彷彿停格，眞叫人緊張萬分，終於邪不勝正，漂亮地打贏這一仗。筆者的朋友也選擇了和歹徒硬碰硬，但因保全人力設太少，無法在有限的時間內找到炸彈，結果被炸了好幾間辦公室。

災害損失

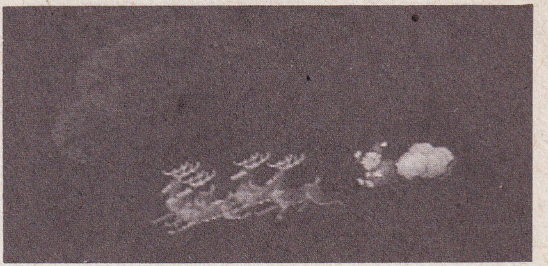
高樓火災的搶救技術和能力不如一般火災，且距地面高逃生不易，是衆所皆知的，遊戲中的消防設施一流，你不用像在現實生活中那樣懼怕超高樓層，希望有關單位增加相關預算，讓消防設施跟得上地方繁榮的腳步，當然還需要建商拿出良心，規劃符合高樓消防安全的設計，才能雙管齊下，情不自禁有點離題了，回題吧！



以下筆者提供一則模擬災情，當大樓發生火警，在你還沒有回過神來求助時，會有畫面問你要不要請直昇機前來救災，你可以選擇拒付三十萬元的費用，出動大樓的保全人員滅火，當火勢順著天花板往上延燒時，保全人員只能靠安全梯趕往現場搶救，影響了救火速度，到火勢撲滅時已有九間豪華套房付之一炬，損失約在九十萬元左右，算一算還是付錢比較保險，萬一起火點在中樓層，那損失可不小。況且嚇跑了客人，商業區的生意可能會讓你負債累累。

晴時多雲偶陣雨

經營商場，最怕遇到下雨了，一下雨所有的商店都生意清淡；租用戶抱怨不已，不知是否有人研究過雨天對心情的影響，我似乎感覺到在下雨天，住戶、飯店客人也都特別會抱怨，至於施工進度您不用操心，絲毫不受刮風下雨的影響。



聖誕老公公的拜訪

每年的聖誕夜，聖誕老公公會駕著雪橇，飛馳過你的大樓，這是遊戲在提醒你，一年又過了。

快速入門觀念

1.開源節流：

別一下子擴充太多電梯和保全人員，以免入不敷出。如果火災和勒索都已發生，就不用擴充太多保全了。

2.投資報酬率：

當手中的錢不大寬裕，先蓋回收快的。

3. 人口成長：

人口的數量是評鑑星等的重要依據。建設到達下一個星等的要求時，可選擇能吸引人潮的建設，如宴會廳。

4. 當用則用：

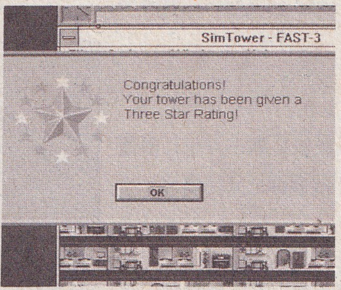
遊戲中的目的是五星級，沒有利息收入，所以好好運用你手邊的錢！當然也別花光，還得留點錢支付電梯、保全費用等，負債多難看。

5. 萬事俱備，只欠東風：

當你的設備已符合下一星等的要求，卻要唱著「春天為何要遲到，等得我好煩惱」，這時多加些服務設施，也許有幫助的。調低價格也是提高滿意度的方法之一。

6. 漲聲連連：

如果租用戶和客人對大樓的評價都不錯，調價不失為一個好辦法，又快又賺得多。



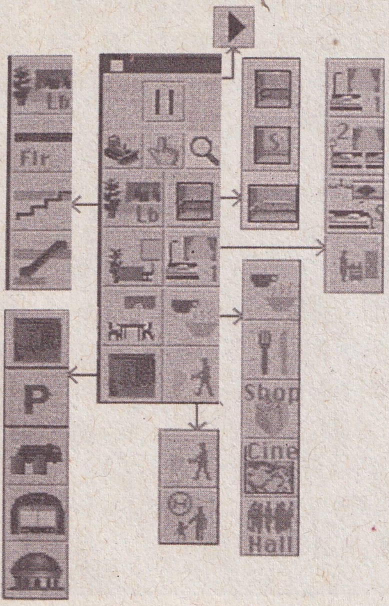
7. 簡單快速的電梯管理：

每座標準電梯最好只負責運輸14個樓層以下，每3層停一個電梯廂，其餘電梯廂停在大

遊戲設施數量一覽表

遊戲中提供的設施	數 量
保全系統室	10
※電梯配置	24組
※電梯廂	8
※樓梯/電動手扶梯	64
醫療中心	10
戲院/宴會廳	16
速食店/餐廳/商店	512
停車位	512
地下鐵車站	1
大教堂	1

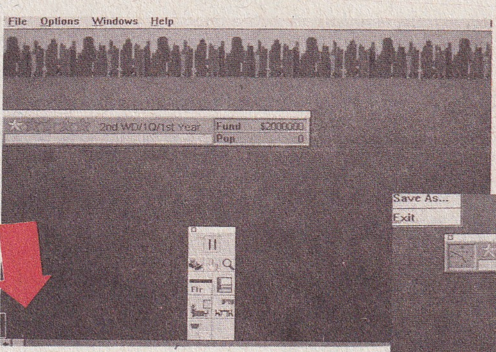
備註：
打※號者表設施最易缺乏，需妥善運用。



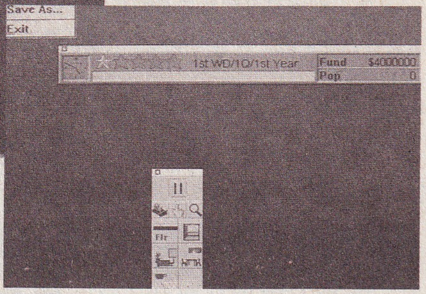
注意事項

住宅	鄰居的商業行為影響安寧 （旅館、餐廳速食店、商店、辦公室、戲院、宴會廳） 電梯太遠 （沒有）醫療中心太遠 （沒有）廢棄物處理場太遠
辦公室	鄰居的商業行為影響安寧 （餐廳、商店、戲院、宴會廳、速食店） 電梯太遠 沒有停車位 （沒有）醫療中心太遠
速食店 餐廳／商店	電梯太遠 固定顧客太少 下雨天生意不好
旅館	鄰居的商業行為影響安寧 （餐廳、商店、辦公室、戲院、宴會廳、速食店） 房間環境太髒 沒有停車位（豪華套房的客戶才會提出） 電梯太遠
戲院	片子放映太久，是戲院門可羅雀的原因。

PS.以上建築若無建運輸工具或運輸系統管理錯誤皆會抱怨。綜合以上住戶、租用戶的抱怨，您應該清楚了那些規劃是錯誤或不夠的。



A錢の方法



廳，有用戶抱怨再加電梯。

如一樓到十四樓、十五樓到二十九樓，這些樓層的用戶到空中大廳再轉高速電梯到一樓大廳，以此類推；譬如千萬別用一座電梯停三十樓到四十五樓（停一個以上的空中大廳），那是相當可怕的，四十五樓到五十九樓的某些人，會跑下來四十五樓空中大廳搭標準電梯下樓，因而導至三十樓到四十四樓的用戶怨聲載道。切記！

8.客房服務：

約每八間雙人客房設一個客房服務處，再視打掃速度調整，和客房蓋在同一層可以不設樓梯或專用電梯。

9.汲汲營營？非也！

只要你有錢建設，來吸引更多的人潮，和規劃上沒有大麻煩，星等的升級是遲早的事，不用汲汲營營於升級，如筆者在存夠錢時才蓋保全，使二星變三星，如此一來，不用擔心延遲了建設導致居民不滿，三星級時，你也可以建設到滿意才蓋豪華套房（這樣可以使VIP晚一點來），活用星等的限制反而使遊戲更靈活。

結尾

《模擬大樓》這個遊戲，值得你深深思量，細細品味，「豐富你の創造力，值得一試」，筆者提供的一點淺見，希望對您有所助益。

當筆者玩到五星級，還以為遊戲就此結束，卻意外地發現遊戲仍可繼續下去，不禁想起有人說：「財富累積到一個程度，如果再增加不會使你更快樂，只會使你更忙碌。」也許對生涯的規劃，應該增加精神層面的人生目標，希望現實生活中，追求財富的過程，也能讓我們感覺快樂和踏實，不然當你達到目的時，只不過是一個點（瞬間）的快樂，和你分享另一種「遊戲攻略」。

感謝本刊助理編輯楊糧暢先生於筆者寫作期間，提供多項協助和實驗不同選項的結果，不惜犧牲個人遊戲進度，在此致上萬分的感謝。

贏在起跑點

A錢的手段

如果在你的遊戲字典裡，為達目的不擇手段，請看下文（Sim Tower Read Me）第13頁中提到一段A錢の方法，重新開始新遊戲，把視窗開到最大，找到Map Windows視窗中最底部的左下角，選Flr指令，停在此處按下滑鼠左鍵，即可得到雙倍的資本。

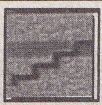
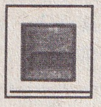
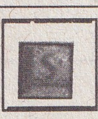
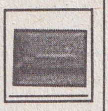
加速的方法

加快遊戲的速度除了選擇Fast Mode模式外，把視窗關小一點也是不錯的方法。如果您想偷懶，可將其最小化，然後去玩一盤踩地雷或接龍，玩完一關後再回去看看，會發現錢已經賺很多了。

有面子的大廳

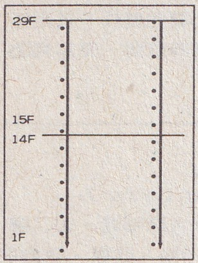
國際級的觀光飯店中，大廳都是「高大雄偉、美侖美奐」，遊戲中低矮的大廳，可憐兮兮地在夾縫中生存，和宏偉的外觀太不搭調了，如果您想蓋二層樓高的挑高大廳，只需按著Ctrl鍵不放，蓋Lobby即可，如你仍覺得二層樓不夠雄偉，就按Ctrl和Shift 鍵不放，再蓋Lobby即可蓋成挑高三層樓的大廳。除了雕像、噴泉流水，你再蓋樓梯時，還會是旋轉式樓梯呢！這下有面子了吧！（當然，在她的美麗外表下，可能隱藏著誘人的陷阱，費用之高足以讓您傾家蕩產。）

投資收入明細表（附表一）		
銷售收入	住宅 /每幢	$40,000--150,000
租金收入	辦公室 /每幢	$2,000--15,000
	商店 /每間	$4,000--2,0000
營業收入	速食店 /每間	$0--5,000
	餐廳 /每間	$0--10,000
旅館收入	單人客房 /每間	$500--3,000
	雙人客房 /每間	$800--4,500
	豪華套房 /每間	$1500-- 9,000
備註	遊戲中並未提供土地融資、房屋貸款，所以住宅的收入部份只有賣斷一種。	

運輸設備（附表三）		
		樓梯（Stairs）：最經濟的運輸工具了，可用在重要樓層間的往來。
		電動手扶梯（Escalator）：只限於使用在商業區的運輸，可疏解顧客擠電梯之苦。
		標準電梯（Sandard Elevaotr）：每座電梯都可延伸至三十層的長度，但筆者只讓電梯使用在十五個樓層，以避免停太多的樓層，導至八部電梯廂不敷使用。電梯使用量增加否，以建蓋的辦公室多寡來估計。
		服務專用電梯（Service Eleavtor）：此電梯專供客房服務的清理人員工作用，筆者將客房服務蓋在客房附近或同一樓層，只須要樓梯連接，可以不用蓋服務電梯，多出來的的電梯昇降道，可挪到其他用途的電梯使用。
		高速電梯（Express Elevator）：此大型電梯只停在空中大廳每15層的倍數樓層，和地下九層，主要做接駁用和疏解商業區的大量人潮。

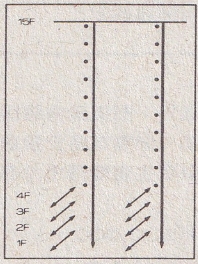
電梯計劃（附表四）

雙層區分



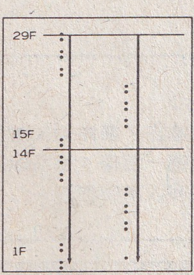
將電梯的設計二分法，一些電梯只停奇數層，或只停偶數層，但電梯是不能相隔太遠，適合長柱形的大樓。

電動手扶梯



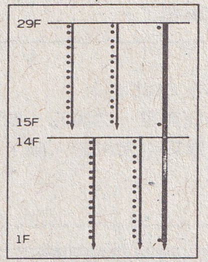
大樓交通的運輸量最大的就屬電動手扶梯了，在地下商業區搭配高速電梯使用，簡直是天衣無縫，在香港非常普遍。

區分法



你可以自由將電梯的停止層區分爲五分法、三分法等，停止層的間隔遠，可以讓搭電梯乘客集中一點，不會遇到每一層都只有一個乘客，卻要費很多的運輸時間，缺點也是電梯不能相隔太遠。

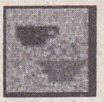
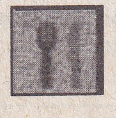
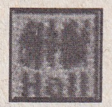
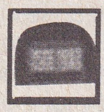
空中大廳

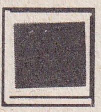
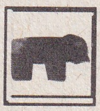
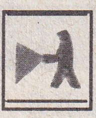
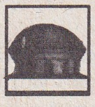


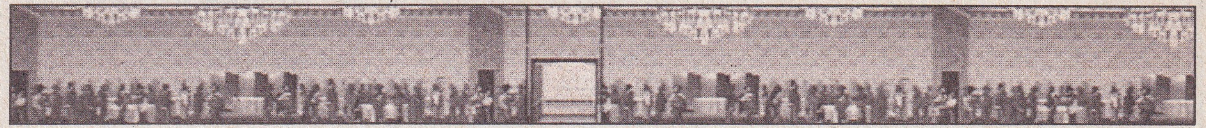
大樓中第十五層、第三十層和第四十五層等，十五的倍數樓層可設空中大廳，將標準電梯的停止層設在一到十四樓、十五到二十九樓以此類推，在利用高速電梯將乘客載到空中大廳，接駁標準電梯，將乘客送到目的地，實際上百層摩天大樓也多使用此法。

● 電梯的停止樓層　| 電梯昇降道　↗ 電動手扶梯

細項介紹（附表二）

區	圖示	說明
商業區		速食店（Fast Food）： 早期的速食店，不外是滿足上班族的速食，只要辦公室的人口夠多，生意不成問題，吸引人潮的速度也比辦公室快。有空逛逛冰淇淋專賣店、漢堡店、咖啡館、中式速食店等，挺有趣的。
商業區		餐廳（Restaurant）： 餐廳的種類有英國式PUB、法式餐廳、中華料理和牛排館等一應俱全，但在下午五點才開始營業。
商業區		商店（Shops）： 商店的種類繁多，花坊、寵物店、服飾店、書局、運動休閒用品部、美髮沙龍、藥局、電子專賣店、郵局、銀行…簡直讓人目不暇給。
商業區		宴會廳（Party Hall）： 在稍具規模的飯店都會有宴會廳的設置，這裡也不例外，在管理上是最不用多費心思的營業項目。將宴會廳規劃在一起，當宴會舉行時，看起來相當狀觀，不知不覺彷彿自己也置身其中。
商業區		戲院（Theater）： 戲院除了可吸引人潮外，對於疏解居民的壓力多少有點幫助。你需定時安排新片上檔時間，以免戲院生意變得冷冷清清。 更換首輪的新片費用$30,000， 選擇經典名片費用$15,000。 當您去戲院視察業務時，可別被突如其來的槍聲或尖叫聲嚇著了。
交通		地下鐵車站（Metro Station）： 一座地下鐵車站的造價是一百萬元，投資頗高，但她每天無形中帶來的人潮，使商業區受益良多。

區	圖示	說明
公共設施		停車場坡道（Parking Ramps）： 每層停車場出入口的斜坡，只能統一蓋在垂直方向上，停車場斜坡左右都能加蓋停車位。
公共設施		停車位（Parking）： 你必需預留要蓋停車位的空間，以免屆時需要拆掉其它建築物來蓋停車位。辦公室、豪華套房蓋越多，停車位需求量就越大。
公共設施		廢棄物處理場（Recycling Center）： 廢棄物處理場的使用多在晚上，一大早垃圾就被運走了，你可以利用晚上查看一下，一旦有爆滿的情形發生，就馬上加蓋。
公共設施		保全系統（Security）： 在太平盛世您可能覺得保全系統可有可無，這個單位是屬於養兵千日用在一時的類型，如搜尋炸彈、充當消防隊等。
公共設施		醫療中心（Medical Center）： 醫療中心必需蓋在大廳附近，如二樓、三樓或B1、B2…等，住家、辦公室愈多，所需的醫療中心也愈多。
		大教堂（Cathedral）： 教堂顧名思義，要蓋在「最靠近天堂的地方」，也就是第一百層。您可以看到星期天會有很多人來做禮拜。





威加爾王國（The Kingdom of Weigard）

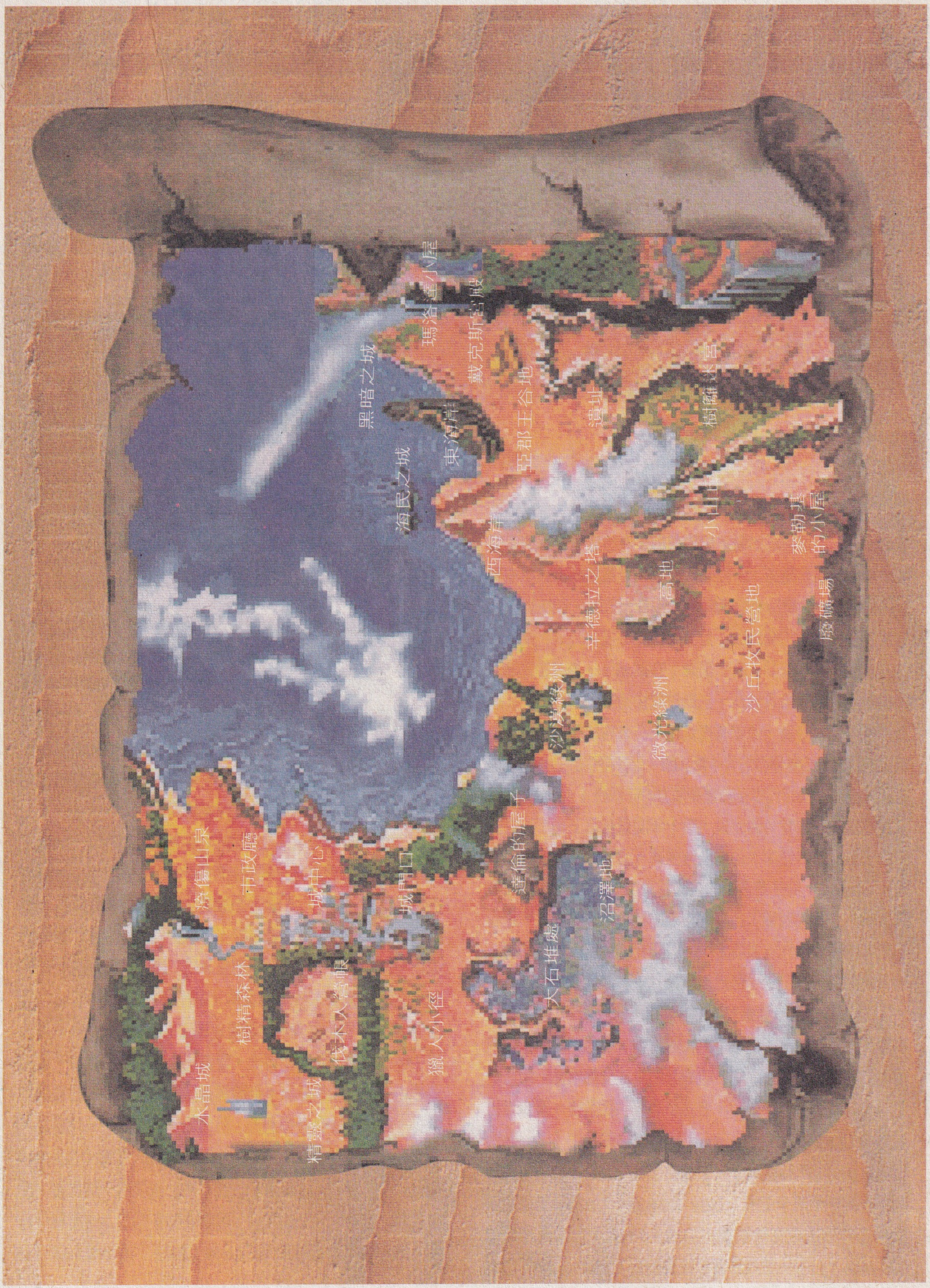
生活在血腥的歷史包袱和現今的暴政高壓下，葛蘭度（Glendoe）這個威加爾王國的都城，有將近一世紀的時間被陰鬱的氣氛所籠罩，不僅城街破敗，百業蕭條，連原本樂天純樸的居民也變得沈默戒愼。而自從托拉克（Torlok）弒君篡位後，王國的魔法師不是見風轉舵改投其門下，就是隱跡山林不問世事--除了智者達倫（Daelon）。在葛蘭度城郊的小山丘，達倫蟄居於此，他原是魔法師學會的一員，在經歷了托拉克事變後，他帶著復仇的決心來到威加爾王國，多年來他致力於培養優秀的青年魔法師，以實踐亞郡王的遺願--毀滅托拉克，找到代表王國最高權力的守護符（Amulet），恢復魔法師學會昔日的光榮，數十年間他派出了不下一打的子弟去執行這個使命，但皆功敗垂成，直到亞郡王的女兒雪倫（Cheron）公主帶著她的孩子雷森（Lathan）出現在他的面前……。他收留了雷森，細心的教育他長大成人，達倫將所有的希望投注在雷森身上，因爲他知道這一定是命運；上天定然要亞郡王的子孫自己來索討這筆血債！

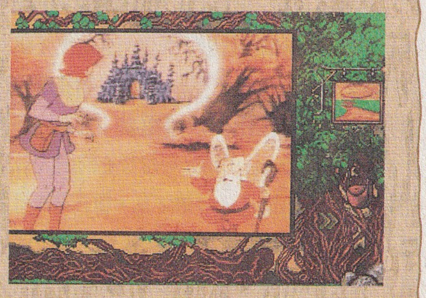
雷森像往常一樣來到城中心爲孩子們說故事，在這個城裡長大，他深知孩子們眼中的憂鬱爲何，而他總是儘量作到讓他們開心。在表演之間，達倫忽然以法術傳喚他，說是發生了十二萬分緊急的事情，在孩子們一哄而散後，雷森走出城外（Outskirts of Glendoe）回到達倫的屋子（Daelon's Mansion）。『時候到了！』達倫沈重的說道，他要雷森即刻啓程趕往伊斯卡王國（Iscar Kingdom），解救被目前自立爲王的叛臣戴克斯柏德（Drakesblood）囚禁的葛瑞絲（Grace）公主，並找到當年被馬柏斯（Mobus）打散的守護符--黑色的鎚矛（Black Mace）、馬柏斯之球（Orb of Mobus）、狩獵號角（Huntting horn）。達倫交給雷森三幅可助人視物、破除障眼法術的魔法卷軸（Scroll of Seeing），之後便讓雷森選定下回備用的卷軸（選 Scroll of Release），最後雷森在達倫法術的幫助下，又回到葛蘭度城中心（選 Center of Glendoe）。


↑雷森必須適時地運用從達倫那兒依序取得的卷軸，來完成各個目的。

在城中心，兩位好心的婦人告誡雷森趕緊離開威加爾到艾爾斯國（Illes）去，因爲據說托拉克已下令追捕他，而威加爾王也在密切的注意他的動向。雷森走到城門口，一位瞎眼的乞丐畏縮在斑駁的城門旁，雷森使用身上的「視物卷軸」治好乞丐的眼疾後，又折回城中心，城民們此時紛紛稱賞他的義行，告訴他甚至威加爾王都開始對他刮目相看了呢（註一），他經過城門口又回到達倫的屋子。

向達倫取得可鬆解任何纏裹物品的魔法卷軸（Scroll of Release）後，雷森選好要達倫製作的解譯卷軸（選 Scroll of Understanding），然後藉達倫之力來到了樹精森林（選 Treefolk Forest）。在森林裡，三位樹精現身攔住了雷森的去路，原來他們是馬柏斯的朋友，爲了幫助雷森完成任務，他們將一只魔法木杖交給雷森（取下樹精手上的 Wood Elf Stuff），並告訴雷森可至精靈之域（Fairy Circle）去尋求進一步的幫助。謝別樹精後，雷森便來到了精靈之域，那是森林中一處空曠的草原，從輕拂過臉龐的微風中，雷森隱約聽得一陣嬉笑聲在身旁迴盪，但放眼望去，除了一片草浪，卻是什麼也沒有，他側頭想了想便拿出視物卷軸（Scroll of Seeing），果然馬上就看見了在草地上玩耍的一群精靈，他依樹精之言將木杖交給精靈，而那些精靈則馬上在密林中指出一條可通往水晶城堡（Crystal Castle）的小徑以做爲回


水晶城
療傷山泉
樹精森林
市政廳
精靈之城
城中心
伐木人營帳
城門口
獵人小徑
達倫的屋子
大石堆處
沙漠綠洲
沼澤地
微光綠洲
黑暗之城
海民之城
瑪洛達小屋
東海岸
戴克斯宮殿
西海岸
亞郡王谷地
辛德拉之塔
遺址
高地
小山丘
樹籬迷宮
沙丘牧民營地
麥勒基
的小屋
廢礦場

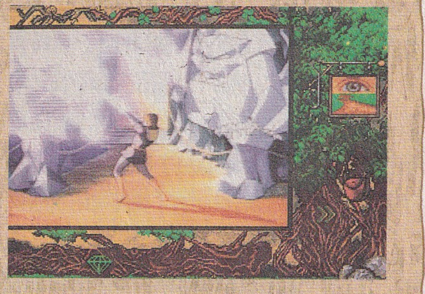


→只要將魔法木杖交給精靈之域中的精靈，就可知道通往水晶城堡的小徑。

報，透過小徑他依稀得見在陽光下閃閃發亮的城堡，但想起傳說中守衛水晶城兇猛無比的水晶虎，雷森便決定先找到因應之策再回來。

回達倫小屋途中，在雷森經過獵人小徑（Huntsman's Crossroad）時，遇見了獵人諾曼，他好意的告訴雷森有關柯爾達水晶（Crystal of Kaldar）可以制服水晶虎一事，謝過諾曼後，雷森經葛蘭度城門口，又回到達倫小屋。收下達倫的解譯卷軸後（選 Scroll of Traveling），雷森從小屋出發（按滑鼠右鍵跳過達倫提供的地點）前往南方不遠處的沼澤地（Marsh Wastes）。濕重的霧氣籠罩著這片不毛之地，朦朧之中雷森只看得見地上一簇簇的小火團，他湊上前去，才發現那便是傳說中可以驅除霧怪的冰火（Cold Fair）了，他取走一簇冰火，並打開視物卷軸，希望能使視線清晰一些，沒想到竟意外的找到了一條通往艾爾斯國的小徑！不過想到自己在威加爾還有些未完成的任務，他便向北先折往城門外的大石堆處（Barren Rocks）。由於這一帶的沼澤綿延數里，所以雷森在此仍置身迷霧之中，不僅如此一群霧怪在他還來不及站定時便向他圍撲過來，驚急之餘，他拿出冰火一揮才將這些龐然大物驅散，他隨後在一塊大石上發現了一些古代的經文，使用了解譯卷軸才得以了解經文內容，並由一旁隱僻的小徑（Path）進入，來到了那顆可以消滅水晶虎和黑暗巫師的柯爾達水晶之前，由於水晶牢牢的鑲在大石中，雷森便打開了釋物卷軸，而水晶果然破石而出，飄到了雷森的手中，雷森得到了水晶後，便逕自趕往水晶城堡。（在途中若遇見黑暗巫師可用水晶對付，勿取道沼澤其他地方。）

來到了水晶城堡前，用水晶打碎了門口的水晶虎後，他進入城堡內在門廳盡頭站定，眼前是一道偌大的水晶門，不但上了鎖，在門上還有一處狀甚奇特的凹槽，看來像是什麼機關一類的東西，由於一時之間也沒有什麼頭緒，雷森便決

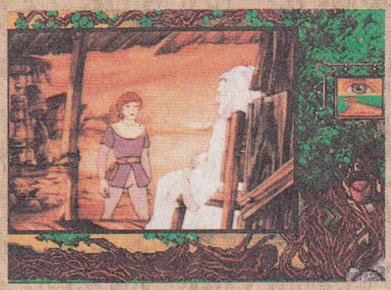


→雷森透過獵人諾曼的告知，使用柯爾達水晶輕易地便將水晶虎給打碎。

定先回達倫小屋。在小屋裡達倫將最後的一套魔法卷軸交給雷森，他說道經由這套旅行卷軸（Scroll of Traveling），雷森可以自由出入三王國任一地區，而在一番語重心長的叮囑後，雷森便拜別了師父，再度踏上危機四伏的旅程。（按滑鼠跳過地點選擇）

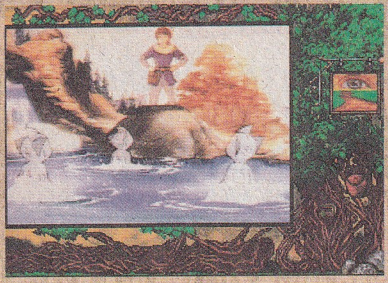
艾爾斯王國（*Kingdom of Illes*）

雷森由沼澤地發現的小徑進入沙漠之國艾爾斯（若遇龍捲風可按滑鼠右鍵再至別處），踱過漫天風沙，他走向不遠處的沙漠綠洲（Desert Oasis），然而在進入綠洲前，托拉克的爪牙黑暗巫師卻驀地出現，他以魔法變幻出一群怪物阻擋住雷森的去路，而雷森則使用水晶一一的消滅了它們。進入綠洲後，他隨即發現這兒的人們看來似乎不太友善，雖然他們擁有雷森所需要的魔法弓箭（Enchanted Bow），但是他知道在他們對他徹底改觀之前最好還是識相的走開。他往南方不遠處的微光綠洲（Shimmering Oasis）走去（請先參考附註二），在沙漠中烈日當頭，原本他是很想找點水喝，但一見此處泥沼般的水塘只好打消念頭。往東來到高地（High Ground）達倫的影象出現在風中，他告訴雷森要小心滿懷仇恨的沙丘牧民，除非找到艾爾斯的守護權杖（Talisman Sceptre）才能使他們真正的臣服。雷森此時向南剛好可以遠眺沙丘牧民的營地（Dunespeople's Campsite），便打算先去探探情況再說。一踏入營地，雷森果然馬上被充滿敵意的人群包圍，他們目露兇光逼問雷森的來意，原來在這段動亂時期，常有一些達倫派出的魔法師罔顧道義中途變節，投附托拉克反過來迫害他們，再加上他們的民族寶物無端失竊，使得他們更加的仇視外人，雷森深知這番仇恨不是三言兩語能夠化解，便先取出解譯卷軸，釋出魔法暫時卸除他們的敵意，最後牧民們才不情願的讓出一條路來。雷森



➡艾爾斯的智者，麥勒基，對雷森提起有關樹籬迷宮的傳說。

進入營區中，一位長老拿出一只瑪瑙印璽（Great Onyx Seal）交給他，表示雖然失敗了許多次，但他仍對推翻托拉克的暴政抱著一線希望，雷森感動的收下了印璽，更加堅定了完成使命的決心。他繼續南行來到一處廢礦場（Lost Mines），一位面容和藹的老者向他走來，得知雷森去過微光綠洲，他微笑著示意雷森隨他同行，一路跟著老人來到了他的小屋（Maluki's Hut），這位艾爾斯偉大的智者麥勒基便開始悉心的替雷森療傷，而待他好轉，麥勒基對雷森提起有關樹籬迷宮（Hedge Maze）的傳說，雷森最後感激的告別了智者，使用旅行卷軸回到了威加爾的水晶城。



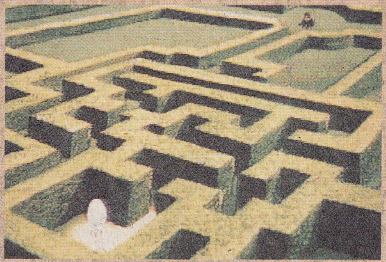
➡在療傷山泉處，有一群小精靈正快樂地歌唱著。

在水晶城裡，雷森使用瑪瑙印璽終於打開了那道奇特的水晶門，而在房間裡找到了失傳已久的黑矛鑰。出城後，雷森在獵人小徑上又遇見諾曼，這回從諾曼處雷森得知使用狩獵號角可以對付黑暗之堡外的怪物；而在途經伐木人的營帳（Forester's Camp）時，一位好心的婦人告訴他有關黃金聖杯（Golden Chalice）的下落。雷森最後借道葛蘭度市政廳（Guildhall）來到了可治傷醫病的山泉處，待恢復精神後，雷森打開旅行卷軸，直接前往艾爾斯東北的辛德拉之塔（Temple of Cindra）。

在塔外雷森發現自己陷入了可怕的流沙堆中，他趕緊拿出釋物卷軸，才從沙堆中掙脫而出，向塔門走去，進入陰森詭異的塔內。一個神情嚴肅的僧侶在大廳中招呼他，他隨後進入右邊的門廊，在房裡一個柔和深沈的聲音迴盪不停，而他繼續朝房間左側的門廊走去直到進入一個陰暗的洞穴，在洞口他看到了托拉克黑色的身影，他獰笑著施法對付雷森，待雷森使用黑矛鑰才把他嚇跑了。出洞口又回到先前的房間，這次他逕朝北邊的門廊走便回到了塔門外。由於他趕跑了托拉克，塔內的僧侶們紛紛走出來向他致意，並將守護權杖交給他，雷森收下權杖後便離開了辛德拉之塔。他先回到沙漠綠洲，向當地居民展示了守護權杖後，便得到了魔法弓箭，而後在沙丘牧民的營地上，他終於以權杖博得了他們的信任，雷森在離開營地後又先經廢礦場至麥勒基的小屋治傷，而後他便跋山涉水往辛德拉之塔東北的西海岸（West Sea Coast）走去。在海邊遭受一隻大魟魚的攻擊，雷森使用了魔法弓箭才得以脫險，而當正爲死裡逃生鬆了口氣時，才驚喜的發現自己正站在艾爾斯和伊斯卡兩國的邊界上，一條通往公主的小徑正在自己的面前展開。

伊斯卡王國（*Kingdom of Iscar*）

雷森沿著海邊走，在一個可以遠眺海民之城（Sea Dweller's Pavillion）的岸邊站定，他知道那兒的人們曾經幫助過自己的母親，而傳說中的黃金聖杯應該也在他們的手中，但是那座城孤立海中，入城無門，只好暫時作罷。他向東來到東海岸（East Sea Coast），達倫的身影又浮現空中，他指示雷森若有困難可去找他的老友瑪洛達幫忙。雷森繼續東行來到黑暗之城（Black Keep），也就是黑暗巫師的老巢，據說在此可以找到亞郡王的血劍（Blood Sword of Argent King），一念及此他便加快腳步往城門走去，不料黑暗巫師竟在半途截住他，他趕緊拿出科爾達水晶，一舉殲滅了這個大壞蛋，來到城門口又有兩隻怪獸對他張牙舞爪，他再度祭出水晶，嚇跑了怪獸而水晶也一併消失了。由正門進入便看見亞郡王的血劍，取得寶劍後由左側的門廊（Doorway）出城。向東來到瑪洛達的小屋（Marelda's Hut），從前門（Door）進入後，瑪洛達告訴他唯有亞郡王的血劍才能斬斷銀麥（Silver Wheat）。離開小屋後，雷森往亞郡王谷地（Valley of Argent King）走去，這裡昔日的繁華盛況已不復再現，取而代之的是荒蕪空寂的廢墟一片，他忽然看見亞郡王的魂魄從一只舊木箱中冒出來，他告訴雷森木箱中裝著的星形硬幣（Pantacle Coins）只有使用馬柏



→進入樹籬迷宮後，雷森依著魔法弓箭的指引，順利取得了馬柏斯之球。

斯之球才能取得。他南行至伊斯卡神廟的遺址（Temple Ruins），亞郡王的魂魄接著告訴他星形硬幣的威力--任何心存貪欲的人都不能抗拒它。雷森走過神廟來到樹籬迷宮（Hedge Maze），使用魔法弓箭取得了馬柏斯之球，之後他下山回到亞郡王之谷。待使用馬柏斯之球取得星形硬幣，雷森便直驅戴克斯柏德的宮殿（Drakesblood's Palace）。

在大廳裡見過那位醉心音樂不問政事的伊斯卡王子後（註三），雷森往樓上的房間走去，遇到了被囚禁的葛瑞絲公主，她告訴雷森必須找到狩獵號角才能消滅守在黑暗之城外的怪獸。雷森走入最左邊的門廊來到皇宮的宴客廳，然後自廳堂正前方駐有守衛的大門進入，在戴克斯柏德座下站定。而在戴克斯柏德欲將他丟下巨蟒池之前雷森拿出了星形硬幣，戴則馬上樂不可支的收下硬幣，並打開密道，客客氣氣的將雷森請出宮去。走出密道，雷森便置身亞郡王荒涼的墓地，他注意到土堆上長滿一叢叢銀色的植物，這必定就是銀麥了，雷森想道，他以血劍斬下一叢銀麥，便走出墓地到亞郡王之谷去。在谷地裡他又以馬柏斯之球取得星形硬幣，然後便再度翻山越嶺回到艾爾斯。

途經西海岸時，因已無魔法弓箭而改用黑矛鏈對付大魟魚，雖然順利擊退對方，但也因此負傷不輕。他先到沙漠綠洲處以守護權杖再取得一把魔法弓，而後便一路走到麥勒基的小屋療傷。傷癒後他爬上了沙漠上的小山丘（Hill Above Desert），在山丘上遇見了一位滿臉橫肉的武士，他守著一道通往山頂的吊橋，此時將銀麥交給守衛便得以過橋，繼續往山頂一座涼亭走去，而在涼亭裡原來住著一位脾氣暴躁的雷神，他一見到雷森便開始大聲咆哮，在得知雷森未帶來他要的黃金聖杯更是顯得怒不可遏，他隨後不耐的給了雷森一個機會；他將沙漏反轉，表示若雷森能在時間之內找到聖杯帶來給他，那麼他便將狩獵號角送給他，否則雷森就得下地獄去了。雷森請雷神將他傳送到療傷之泉，便開始了驚心動魄的尋杯行。（請注意螢幕右下之沙漏，並於行至各處時按滑鼠右鍵跳過動畫以爭取時間。）在療傷之泉處打開旅行卷軸，直接前往戴克斯柏德的宮殿，沿上次的路線和方法到亞郡王的墓地取得銀麥，然後再到海民之城，雷森使用身上的舵石（在螢幕最右下方，按「△」的箭號）後，城主便出城來接見他，他取過這些和善的人們手上的聖杯，便又十萬火急的趕回小山丘，按例將銀麥交給守衛，過橋爬上涼亭，他終於趕上時間將聖杯交給雷神。雷神滿意的收下聖杯，並如約定將號角交給雷森。雷森下山後又至麥勒基的小屋去治傷，然後便又向伊斯卡出發。



→遊戲最後，雷森必須再度進入戴克斯柏德的宮殿，向他挑戰。

他先來到黑暗之城，這回他以狩獵號角輕而易舉的消滅了門口的怪獸，進左邊城門後，在大廳中看到一組飄浮空中的伊斯卡古詩文（Runes of Iscar），他使用解譯卷軸參悟了詩文，並將之收入背袋。再度進入戴克斯柏德的宮殿，雷森直接來到戴的跟前，而這次他不再打算假意討好眼前這個十惡不赦的叛國者，他先釋出古經文感動戴身邊的衛士，讓他們不再為戴效命，然後再以亞郡王的正義之劍一舉刺穿戴的黑心！

葛瑞絲公主終於順利的繼承了王位，成為伊斯卡女王，而在她的盛情邀請下，雷森則暫時留在伊斯卡作客，他知道自己目前雖已重挫了托拉克的邪惡勢力，但真正的和平卻尚未降臨，明天，他就必須背起行囊，再度奔赴他未完成的使命。～The End～

註一、治好盲丐以後，便可經過葛蘭度市政廳到療傷之泉去。

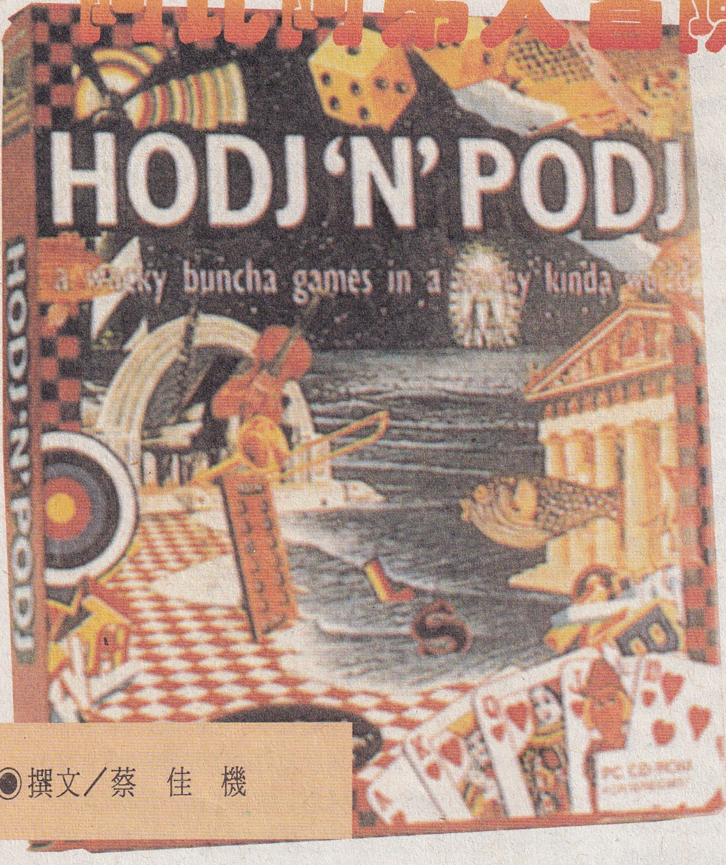
註二、在艾爾斯國若遇盜匪則

①到處亂逛，直到找到盜匪藏身處。

②乾脆去喝微光綠洲的泉水，置死地而後生。

註三、在皇宮中若因誤闖房間而被搶，則可以在掛有大壁畫後的房間找到盜賊。

阿比阿弟大冒險



◉撰文／蔡　佳　機

在《阿比阿弟大冒險》中，提供有三種遊戲方式供玩者選擇：紙盤競賽、大滿貫競賽與迷你競賽等，底下先就三種競賽的規則大略講解一下。

紙盤競賽

進行紙盤競賽時，可以由兩名遊戲者分別扮演阿比王子與阿弟王子；如果只有一個人單獨進行遊戲，將由電腦擔任阿弟王子的角色。紙盤競賽的目標是解救兩名遭到綁架的公主--阿咪與阿茉，並將她們安全地護送回城堡。爲了完成這項艱鉅的任務，您必須遊歷王國中的每個角落，在各個地點進行不同的競賽。只要您能夠贏得比賽，就可以獲得提示的訊息、物品或是金幣，這些都是解救公主所不可或缺的線索。

提示：

1.是否能夠在各項競賽中獲勝，直接關係到紙盤競賽的結果，因此建議您先進行迷你競賽的部分，等到熟悉各項遊戲方式及技巧之後，再進行紙盤競賽。

2.當您第一次進行紙盤競賽時，不妨先從簡單、簡短的遊戲開始（像是「神箭手」、「魚叉大戰」、「拼圖遊戲」……等等）。

大滿貫競賽

在大滿貫競賽中，您必須一口氣進行十八種競賽（除了撲克牌之外），每完成一項比賽，您就會獲得一個積分（計分方式請參考遊戲手册）。當您完成所有的競賽之後，如果累積的分數夠高，將會進入前十名的排行榜。

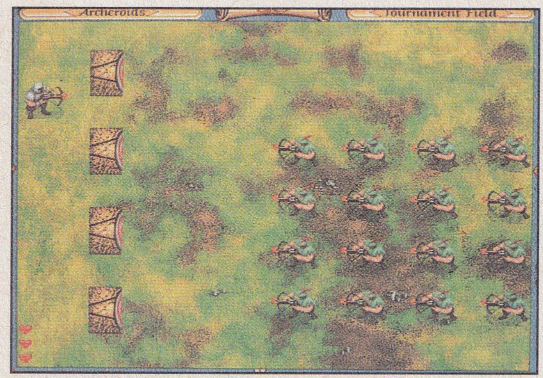
迷你競賽

紙盤競賽中的十九項遊戲可以單獨地進行（即所謂單人模式），每個遊戲各有不同的目標、遊戲方式以及技巧，而這正是本文所要說明的重點。除此之外，我們也對計分方式及遊戲選項做個簡單的介紹。說明中所提到的選項，大部分只能在單人模式之下使用，進行紙盤競賽時則無此功能。

Archeroids（神箭手）

目標：盡可能地消滅對方的弓箭手，且避免被敵人的箭射中。

遊戲方式：按下遊戲鍵開始遊戲。按下右滑鼠鍵，將遊戲游標隱藏起來，並讓您的弓箭手進入移動模式。



利用滑鼠（鍵盤的方向鍵及搖桿也可以）讓弓箭手上下移動，按下左滑鼠鍵即可將箭射出去。請注意：您一次最多只能有三支箭在空中飛行。利用乾草堆避開敵人射來的箭，並且避免自己的箭射到乾草堆。當您的弓箭手被對方射中，或是敵方的弓箭手到達您的陣地，都將喪失一個生命點數（以紅心符號表示）。當一個回合結束時，乾草堆將恢復原狀，緊接著另一波敵人出現；他們的動作會比先前快一點。

計分：每射中對方一名弓箭手，您就會得到分數（介於1到8之間）；敵人愈接近，分數就愈高。當您到達400、800、1600、3200分時，都將獲得一個額外的生命點數（但最多以五個爲限），這時您會聽到一陣布穀鳥的叫聲。

選項：

Speed：設定敵方弓箭手的橫向移動速度。

Level：設定敵方弓箭手與您之間的距離。在LEVEL 1時，敵人的距離最遠，讓您有較充足的時間在對方到達之前將他們消滅。

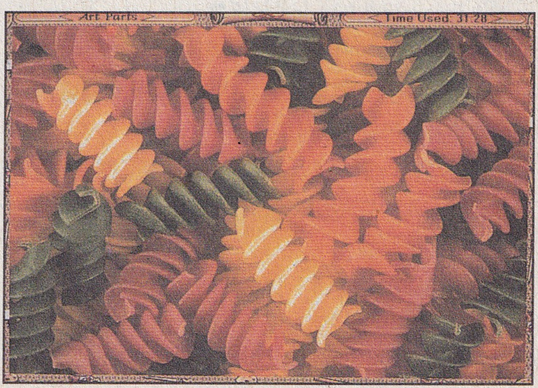
Lives：設定生命點數的數目。

Art Parts
（拼圖遊戲）

目標：將分散的圖片拼湊起來。

遊戲方式：按滑鼠鍵敲擊某塊圖片，然後再敲擊另外一塊圖片，兩個圖片就會調換位置。如果您想移動兩塊以上的圖片，先敲擊其中一塊並按住滑鼠鈕不放，然後移動滑鼠，將想要移動的圖片置於方框之內，接著放開滑鼠鍵，最後再敲擊新的位置即可。

提示：當您按下空白鍵或是〈ENTER〉鍵時，可以得知哪些圖片還未到達正確的位置。然而這個「作弊」的技巧必須付出代價：您的滑鼠有三秒鐘不能發生作用，但計時仍在繼續。進行紙盤競賽時，無法使用這個功能。



計分：您的分數是以完成的百分比來表示。舉個例來說，如果圖片分割成二十五塊，而您將其中十片移動到正確的位置，則所獲得的分數將是40%。

選項：

Framed：將這個選項開啓時，畫面中將出現圖片的邊框，拼起圖來會比較容易一點。

Columns：設定圖片橫向切割的數目。

Rows：設定圖片縱向切割的數目。

Time Limit：調整時間的限制。

★請注意：拼圖的數目即是Columns乘上Rows所得的積，因此當您將這兩個設定值提高時，遊戲的困難度也會隨之提高。

Barbershop Quintet
（理髮接龍）

目標：將所有的紙牌放到右上角的牌基上。

紙牌：紙牌一共有五種花色：鏡子、梳子、刷子、剪刀以及剃刀。每個花色包含一名理髮師（符號爲B）及一名顧客（符號爲C），外加1到10的紙牌。此外，還有兩張指甲修剪師（符號爲M），這兩張牌並不屬於上述的花色。總共有六十二張紙牌。

遊戲方式：按滑鼠鍵敲擊想要移動的紙牌並按住滑鼠鍵不放，然後移動到右上角的牌基或其他適當的位置，但必須合乎以下的規則：

1.理髮師、顧客以及指甲修剪師（這三種紙牌通稱爲花色牌，其餘的則稱爲號碼牌）隨時都可以放到牌基上，沒有任何限制。

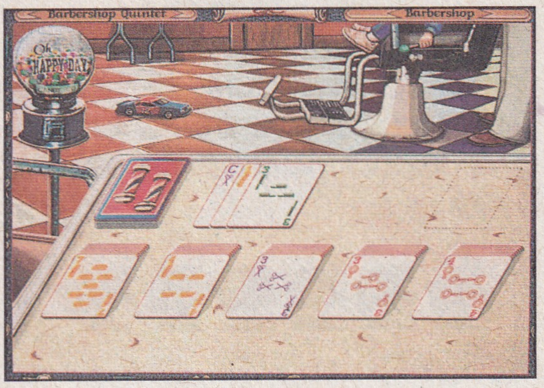
2.除了花色牌之外，只有1可以放到顧客的上面。

3.除了花色牌之外，只有10可以放到理髮師的上面。

4.所有的紙牌都可以放到指甲修剪師的上面。

5.當牌基上有張號碼牌時，任何號碼高於或低於一個數字的紙牌，都可以放到上面（舉個例來說，牌基上有張5，則您可以將4或6放上去）。

6.如果沒有紙牌可以放到牌基上，您可以利用以下的方法翻開其他的紙牌：



a.如果牌桌上有蓋起來的牌（沒有被其他已掀開的紙牌壓住），敲擊這張牌即可將它翻開。

b.敲擊左上角的發牌處（Deck），可發出三張牌（如同典型的接龍遊戲）。您只能使用最上面的那張牌，如果將這張牌用了出去，就能夠再使用下一張；以此類推。如果整付牌都用完了，可以重新再來一次（按滑鼠鍵敲擊牌桌的左上角即可）。

c.當紙牌的號碼與桌上的另一張牌（發出來的、翻出來的或原本就在牌桌上的）相同時，您可以將這張牌移動到另一張的上面，這樣就能夠翻開壓在下面的牌。如果牌桌上有個堆牌處（Stack）空了出來，您可以將任何一張牌移動到上面去。

d.如果您改變了主意，想取消前一次的動作，可以敲擊理髮椅的底部，或是按右滑鼠鍵敲擊任何一個地方。

★請注意：您一次只能移動一張牌，即使牌桌上有數張相同號碼的紙牌疊在一起，您也不能一口氣將它們移動到別的地方去。

提示：「理髮接龍」跟典型的接龍遊戲一樣，想要獲得滿分，必須要有不錯的運氣才行。基本上，這個遊戲雖然沒有一定的策略，但有個不變的原則：第一、您的首要目標是將牌桌上被蓋住的紙牌全部翻開來；第二、不要急於將牌放到牌基上，必須先考慮一下，盡量將發出來的牌移動到牌桌上。善加利用三種花色牌是成功的關鍵，您必須等到無路可走時才能使用這些牌，而且不要做無謂的浪費。舉個例子來說，牌桌上有一張理髮師，但是您沒有10，而且理髮師下面的紙牌也沒有用處，這時您應該選擇發牌，而不是將理髮師移動到牌基上。

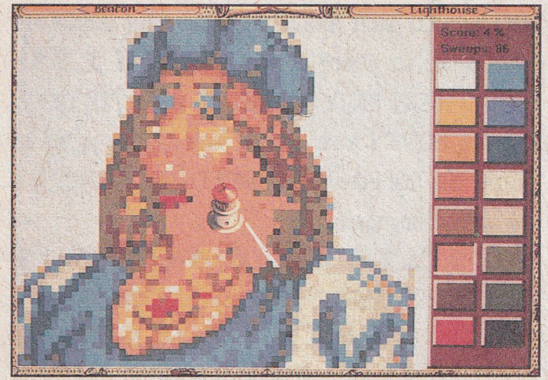
計分：成功地將一張牌移動到牌基上，即可獲得一分，滿分爲六十二分。您隨時都可以按滑鼠鍵敲擊牌基，查看您目前放了幾張牌上去。

Beacon
（燈塔）

目標：在時限之內將燈塔四周的圖片盡可能地清除。

遊戲方式：敲擊任何一個顏色鈕，開始轉動燈塔的光束，光束的顏色由您所敲擊的鈕來決定。當光束掃過顏色相同的色塊時，這個部分就會被清除。

提示：這是一個訓練反應及顏色敏感度的遊戲；您必須清除最接近內圈的色塊，才能再清除位於它們後面的色塊。由於色塊並不是規則地排列，您必須不斷地改變光束的顏色，改變的速率與正確性就是遊戲成功的關鍵。在選擇顏色時，以能夠掃除最多色塊爲原則，但您也不必等到燈塔轉一圈才改變顏色，您隨時可以視情況需要來做變換。此外您還必須注意小地方，尤其是單一的小方格，這些不同顏色的小方格散佈四周，經常會擋住後面一大片區域。訓練有素的玩家應該能夠利用不斷變更顏色的方式，將它們清除乾淨。

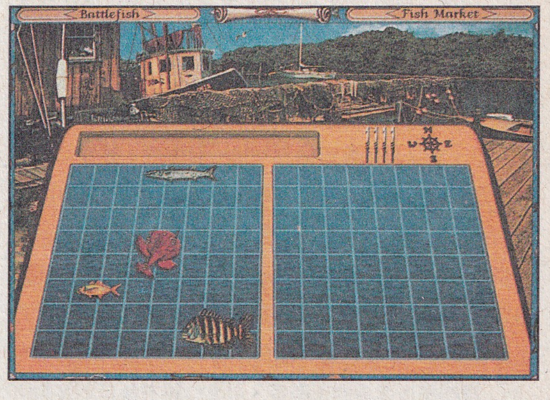


Battlefish
（魚叉大戰）

目標：在對手消滅您的魚群之前，先將對方消滅。

遊戲方式：遊戲開始時雙方都有三條魚及一尾龍蝦。首先，您必須將魚及龍蝦放置到左邊的漁場之中：按滑鼠鍵敲擊要放置的海產生物，然後移動到您認爲適當的位置，再按一次滑鼠鍵即可將它放下來。三條魚皆預設爲橫放，如果您想改變方向，在放下去之前先按右滑鼠鍵（但不要太靠近邊緣，免得轉不動）。當您放好魚及龍蝦之後，仍然可以調整它們的位置。一切都已妥當時，請敲擊右上角的羅盤，即可開始遊戲。

遊戲以回合的方式進行。剛開始時雙方都有四支魚叉，一旦四支魚叉全都射完，就換另一方繼續下去。如果射出去的魚叉擊中目標，方格之中將出現一支帶有血跡的魚叉，如果沒有射中，則以一陣水花表示。任何一方如果有隻魚被"擊沈"，則他的魚叉將減少一支。遊戲將不斷持續下去，直到有一方被完全消滅爲止。



提示：這是一個兼具運氣與謀略的遊戲，其中的訣竅在於如何放置三條魚及一條龍蝦，並設法猜測出射中的是什麼東西。三條魚分別佔了二格、三格及六格，龍蝦則佔四格。您可以將它們完全分開，讓對手一時之間找不到，也可以利用局部的連接，混淆對手的猜測。舉個例來說，您可以將沙丁魚橫擺在龍蝦的右邊，假如對手射中了龍蝦的右上格及沙丁魚的前兩格，則他會以爲是佔六格的大魚，而將其餘的魚叉射到沙丁魚的下方。這樣您就能夠在魚叉沒有減少的情況下，多爭取到一個回合的機會（這有時就會成爲決定勝負的關鍵！）。相對的，當您射中目標時，可以根據四周的狀況來判斷對

方的種類：先查看對方剩下哪些魚還沒出現，再查看四周剩下多少空格，兩者加以比對，把不可能的排除出去，這樣就比較容易猜出射中了什麼東西。

選項：

Who Goes First：由誰先開始；先開始的人比較有利。

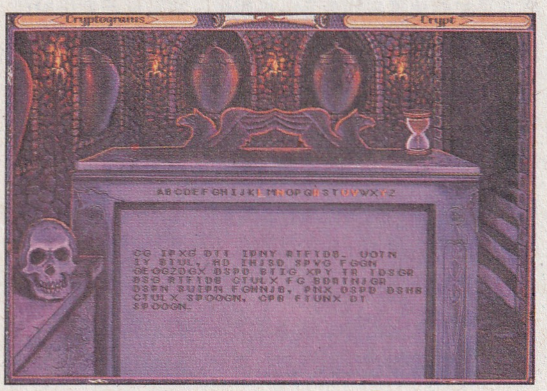
Level of Difficulty：設定困難度等級，等級愈高則對手愈厲害。

Cryptogram （密碼）

目標：利用替換字母的方式，解讀經過加密的文句。

遊戲方式：在引文中選擇一個字母，所有這個字母的下方都將出現一條底線，接著您可以在頂端的字母表中敲擊（或是利用鍵盤輸入）另一個字母。新選擇的字母將取代原有的那一個；持續這個步驟，直到所有的引文都正確爲止。當您選擇某個字母之後，這個字母在字母表中將以高亮度的白色表示，但這不並代表您所替換的字母絕對是正確的，它只是用來告訴您哪些字母還未使用過而已。原先已經用過的字母仍然可以再次選擇。

根據您所選擇的困難度，引文中將有數目不等的字母已經正確地解碼，它們在字母表中將以高亮度的橙色表示。當您成功地將整篇引文解讀出來之後，引文的作者及出處將顯示在畫面中。



提示：當句子中出現一個字母的單字時，它不是「A」就是「I」。找出三個字母而且出現一次以上的單字，它有可能是「THE」或「AND」。找出含有省略符號的單字，跟在這個符號之後的字母經常是「S」，有時候會是「T」，偶然會出現「M」（如HE'S、DON'T及I'M）。找出兩個重覆的字母，它們有可能是OO、EE、SS、CC、GG、RR、TT、PP、LL、MM、NN…等等。英文單字中最常使用的字母是「E」及「A」。

範例：引文中使用的單字並不會很困難，大約相當於我們的國中程度；以下是一篇範例及其解答。

BZEL X JXT HOBL TO TZE SEMIT OS FXSE, JXPRXH, X'I JO DUJY When I sit down to the feast of life, sigrid, I'm so busy NFMLLXLP OL ZOB TO NXCA UN TZE CZECA, MLH BOLHERXLP BZMT TZE planning on how to pick up the check, and wondering what the OTZER NEONFE BXFF TZXLA OS IE SOR NMYXLP XT, MLH BOLHERXLP XS other people will think of me for paying it, and wondering if X ZMKE ELOUPZ IOLEY XL IY NOCAET TO NMY TZE DXFF, TZMT X HOL'T I have enough money in my pocket tp pay the bill, that I don't PET MROULH TO EMTXLP. get aroung to eating.

當我們流覽過整篇題目之後，根據上面的提示，我們很快就可以猜出密文之中的X'I＝I'M、MLH＝AND、TZE＝THE（亦即X=I、I=M、M=A、L=N、H=D、T=T、Z=H、E=E）；一旦解讀出這幾個字母，接下來的就比較容易一點了。

計分：每解讀出一個字母，即可獲得兩分。此外，如果您將整篇引文解讀出來，將可獲得一百分的滿分。

選項：

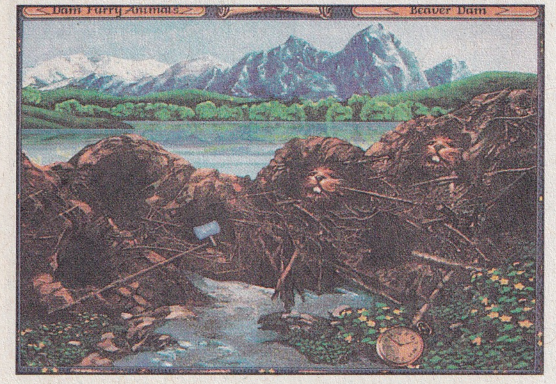
Letters Solved：由您設定幾個文字已經正確地解讀，數目愈高則難度愈低。

Time：設定時間的限制；剩餘的時間由砂漏來表示。

Dam Furry Animals
（打海狸）

目標：這是一個類似打地鼠的遊戲：在時間結束之前，盡量用槌子敲打探出頭的海狸。

遊戲方式：按下滑鼠鈕開始遊戲。利用滑鼠將槌子移動到探出頭的海狸，在它縮回洞穴之前按下左滑鼠鍵敲打，打中了就有一分。



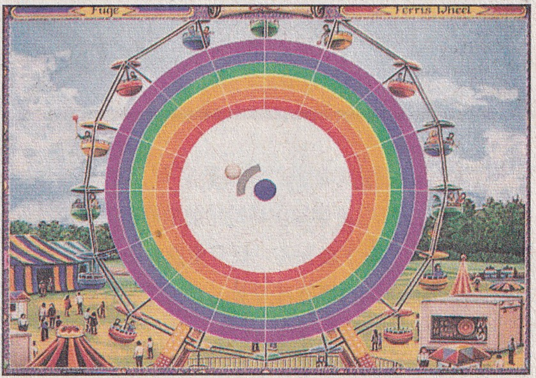
選項：

Beaver Time：控制每隻海狸出現的時間，時間愈長就愈容易打中。

Game Time：設定遊戲的時間限制。如果您將時間設定在無限（Unlimited）的話，在您結束遊戲之前海狸將不斷地出現。

Fuge
（圓形打磚塊）

目標：在打掉所有磚塊之前，避免讓球掉進中心點的「黑洞」。



遊戲方式：按下左滑鼠鍵開始遊戲。按下右滑鼠鍵，將拍子切換到移動模式。利用滑鼠轉動弧形的拍子，將球反彈回去，避免讓它掉進中心點的黑洞中。您可以在發球之前先切換到移動模式，如此便可調整球發出去的方向。當您想要暫停遊戲或是改變選單中的項目時，請再按一次右滑鼠鍵，滑鼠的游標將出現在畫面上。

計分：移走一個磚塊得一分，清除所有的磚塊則可額外加五分。當您的得分達一百、兩百、四百及八百分時，可以獲得一個額外的球，這時您會聽到一陣布穀鳥的叫聲。

選項：

Number of Balls：球的數目；球都用完了，遊戲也就結束了。

Starting Level：由第幾關開始。在預設的狀況下，第一關時只有一圈磚塊，以後每過一關就增加一圈。

Ball Speed：球的速度。

Paddle Size：拍子的大小；拍子愈小則難度愈高。

Breakout：當這個功能設定在ON時，球會跑出摩天輪的視野之外。

★請注意：如果球擊中圓輪的邊框，速度將會加快。

Garfunkel
（音樂家）

目標：重覆剛才聽過的音樂順序。

遊戲方式：當音樂家演奏時仔細地聆聽，然後再依照他們彈奏的順序，敲擊每一個音樂家。如果您正確地重覆同樣的音樂，他們將再彈奏一次，並在結束時加入另一段音符，這時您再重覆新的音樂片段。持續保持下去，直到犯下錯誤爲止。

記號是用來表示您答對的音樂長度。當您在進行紙盤遊戲時，如果達到水準以上的成績，記號中將出現藍色的緞帶。（藍色緞帶也會在大滿貫賽中出現；這時您應該繼續下去，以獲得最高的成績爲目標）。

計分：根據您最後完成的音樂片段，每個樂音得一分。

選項：

Number of Buttons：設定樂團中音樂家的人數。樂團的規模愈小，則遊戲的難度愈低；反之則愈困難。

Speed：音樂家彈奏的速度，速度愈快則遊戲愈困難。

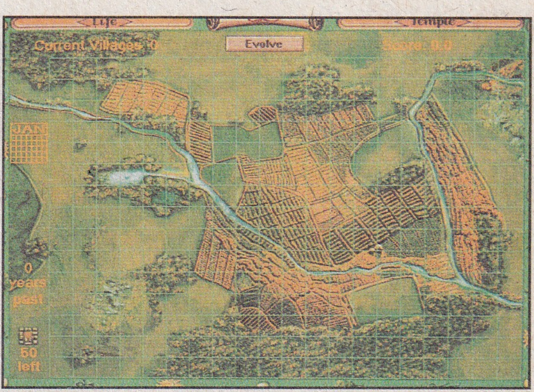
Play Game/Play Music：當您選擇「Play Game」時，這個遊戲的方式就如同前面所說明的規則一般；如果選擇「Play Music」，遊戲將轉變成彈奏模式，這時您可以隨意敲擊樂團中的音樂家，創作屬於自己的音樂。



Life
（生活問題）

目標：將村莊的平均數目保持在最高的狀態。

遊戲方式：在每一回合（即每一年），村莊的四周如果圍繞正確數目的村子，則它們將會興旺；反之，如果圍繞的村莊數目太多或太少，則這些村莊將滅亡。假如一個村莊的鄰近村子少於兩個或多於三個（包括斜線），則這個村莊將遭到廢棄；反之（鄰村爲兩個或三個）則會存活下來。



如果一塊空地剛好被三個村莊包圍，這裡將建立一個新的村子，反之則不會有所變化。

遊戲剛開始的時候，有一定數目的村莊可供您放置到鄉間之中，放置時您只需要敲擊空地就可以了。敲擊畫面的左下角，即可查看您的手中還剩下多少村莊可以使用。（當您以單人模式進行本遊戲時，可以取消已經放置好的村莊，只要按滑鼠鍵敲擊它就可以了）。

當您放置幾個村莊之後，可以敲擊「Evolve」鈕展開鄉村的進化。當您開始進化時，每當月曆到達「JAN（一月）」，村莊將根據上述的規則增加或滅亡。

請記得您有一項選擇：在敲擊「Evolve」鈕之前，您可以將所有的村莊都放置下去，或者是保留一部分，在進化的同時再放置它們。

當您在紙盤競賽或是大滿貫競賽進行這個遊戲時，程式將自動放置十個村莊，另外還有十個村莊供您使用。

計分：將每一年的村莊數目加起來平均，就是您的分數。舉個例來說，前三年的村莊數目為20、25及33，則您在第三年結束時的分數為26.0。

選項：

Number of Starting Villages：設定由您放置到土地上的村莊數目。

Number of Years：設定遊戲的回合數；如果您設定為「Unlimited」（無限），遊戲將一直持續下去，直到您敲擊上方的「Suspend」鈕為止。

Speed of Evolution：每一年流逝的速率。

Pre-Place Ten Villages：選擇這個項目時，程式將自動幫您放置十個村莊。

Mankala
（搶貝殼）

目標：搜集到己方母槽中的貝殼要比對手的多。

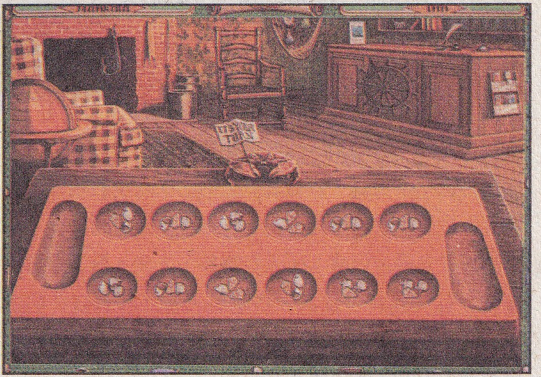
遊戲方式：棋盤上有十二個凹槽（排成兩列，一列六個）以及兩個母槽。您由最接近自己的凹槽開始進行遊戲，對手則由其他的凹槽開始。您的母槽是右邊的那一個。

由您先下。想要移動貝殼時，只需敲擊您這邊的凹槽，這個凹槽之中的貝殼將會移走，並依照逆時鐘方向，散佈（分配）到棋盤內的每個凹槽中（一個凹槽一個），直到所有的貝殼都分配完畢為止。貝殼會放置到您的母槽之內，但對方的母槽則會跳過去。

如果最後一個貝殼落入到您的母槽之中，則您得到額外的一個回合。如果最後一個貝殼落入到您這邊的空白凹槽之中，則其對面凹槽中的貝殼都將歸您所有。獲得的貝殼將放入到您的母槽之內。

當遊戲的一方用完他這邊的貝殼時，另一方將可獲得所有剩下的貝殼，遊戲也就結束了。

提示：這是個策略遊戲。請記得一點：如果您的凹槽之中有十三個貝殼，只要選擇這個凹槽來進行分配，您一定可以獲得一個貝殼。（移動滑鼠游標，它就會告訴您每個凹槽及母槽中各有幾個貝殼）。



遊戲進行到尾聲時的步驟非常重要。假若您過早將己方的貝殼都用光了，對手將拿走剩下的所有貝殼並獲得勝利。

計分：遊戲結束的時候，分別計算雙方母槽中的貝殼數目，數目較高者獲勝。如果平分的話，則判定對方獲勝。

選項：

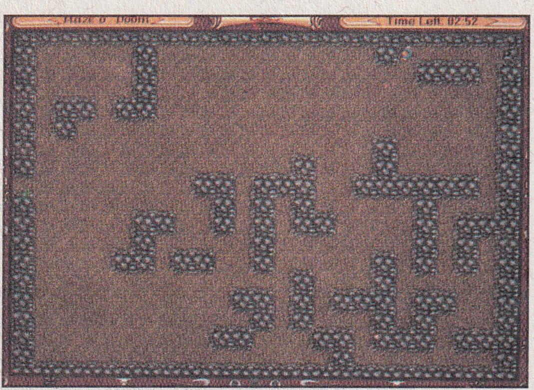
Shells Per Pit：設定遊戲開始時，每個凹槽中的貝殼數目。初級者應該選擇3。

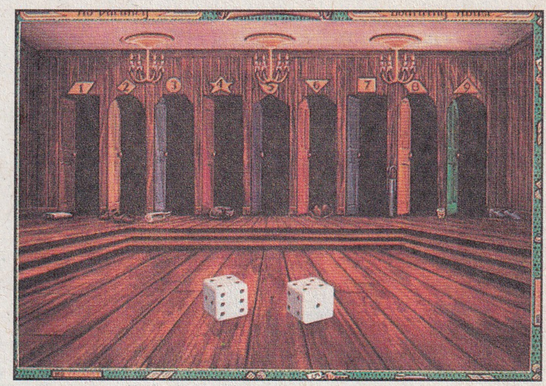
Crab's Ability：設定對手的能力，能力愈高則愈難纏。

Maze O' Doom
（迷宮）

目標：在時間結束之前，由迷宮右側的入口移動到左側的出口。

遊戲方式：這是個標準的迷宮遊戲，只差有些牆壁





是看不見的。移動人物時，先移動滑鼠游標到目的地，然後再按左滑鼠鍵，人物就會走到您所敲擊的地方（這裡可以是個盡頭或是轉折點）。如果中途碰到牆壁（隱形的牆壁會顯示出來），人物將停了下來。除了隱形的牆壁之外，迷宮中還有一些陷阱，當您踩到這些陷阱時，人物就會立即被傳送到另一個位置。陷阱一旦出現在畫面上，就不會再產生作用。

計分：這個遊戲只有兩種結果--到達出口就是贏，要不然就是輸。

選項：

Level：設定遊戲開始時，隱形牆壁及陷阱的數目（數目愈高則遊戲愈困難）。

Time Limit：設定遊戲的時間限制，最高可設定在時間無限（Unlimited）。

No Vacancy
（沒有空房）

目標：設法將公寓的九個門全部關起來。

遊戲方式：先擲骰子，再根據擲出來的數目，關閉數字相同的門板。關閉門板時，可以按滑鼠鍵直接敲擊，或是利用鍵盤按下門板的號碼。您可以關閉一個以上的門板，只要它們的總和等於骰子擲出來的數目。舉個例來說，例如您擲出一個5，則您可以關閉5號門、1及4號門或2及3號門。

當您將門關起來之後改變了主意，可以再將它打開（直接敲擊或是按下門板的號碼）。如果您忘記先前關閉了哪些門，只要按下右滑鼠鍵，就可以將它們全部開啓（但只能回復到剛擲下骰子時的狀況）。

當您將門關好之後，請敲擊骰子或是按下D鍵，重新再擲一次。如果開啓的門板總和爲六或在六以下，則畫面只會出現一個骰子。

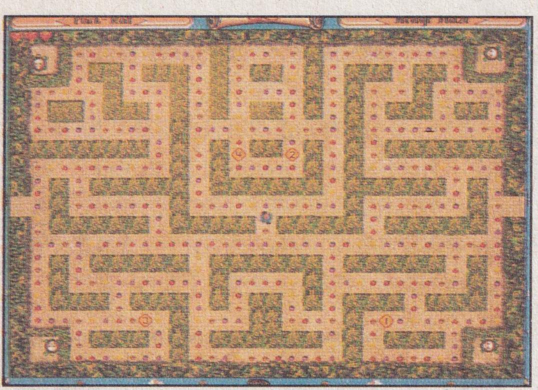
骰子擲出來的數目有時會沒有用處。舉個例來說，如果開啓的門板爲3及7，而您擲出9　，則您無法關閉任何門板。您在每個回合中有三次擲骰的機會。

提示：關門的時候，以號碼較高的爲優先。舉個例來說，假設您擲出個9，則您應該關閉9號門，而不要關閉3及6或是5及4號門（因爲9無法與其他數目形成另外的組合）。

計分：您的分數是根據關閉的門板號碼來計算，舉個例來說，假設您關閉了1、3、4、5、7、8及9號門，則分數爲1+3+4+5+7+8+9=37。此遊戲的最高分爲45分。

Pack-Rat
（老鼠小精靈）

目標：清除迷宮中所有的物品，並避免被殺人龜捉住。



遊戲方式：這是個十分類似小精靈的遊戲。利用鍵盤的方向鍵或搖桿在迷宮中移動，當您經過走道中的小物品時，即可將它撿起來。您必須撿起所有的物品才能完成一個關卡。

如果您被殺人龜捉住了，將喪失一個生命點數。

如果您撿起編號一到四的鑽石（功用如同大力丸），殺人龜將暫時失去攻擊力，這時龜殼上的符號將由骷髏頭變成心形。事實上，您還可以趁機捉住它們，贏取額外的加分。但要注意一點：當烏龜開始閃動時，表示它們即將變回殺人龜。

假如您依照編號撿起四個鑽石，還可獲得額外的分數。

當您在進行紙盤遊戲時，如果達到水準以上的成績，畫面的右上角將會出現一串氣球（氣球也會在大滿貫賽中出現；這時您應該繼續下去，以獲得最高的成績爲目標）。

計分：在第一關時，計分的方式爲

每撿起一個物品得1分；

捉到第一隻烏龜得25分；

捉到第二隻烏龜得50分；

捉到第三隻烏龜得100分；

捉到第四隻烏龜得200分

依照編號撿起四個鑽石得500分。

在第二關時，得分加倍；在第三關時，得分爲三倍；以此類推。您在5000、10000、20000及40000分時，分別可獲得一個額外的生命點數，這時您會聽到一陣布穀鳥的叫聲。

選項：

Game Level：遊戲的等級，等級愈高則難度也愈高。

Number of Lives：設定生命點數的數目。

Peggleboz
（孔明棋）

目標：利用玻璃杯跳過另一個玻璃杯，將後者自棋盤中移走，最後留下一個玻璃杯在棋盤的正中央。

遊戲方式：想要移動玻璃杯時，按左滑鼠鍵敲擊這個杯子並按住滑鼠鍵不放，然後跳過一個玻璃杯到另一個空格，再放開滑鼠鍵，被跨越的玻璃杯將會自棋盤中移走。

持續上述的步驟，直到無法再繼續下去爲止。

當您想要悔棋的時候，按滑鼠鍵敲擊印有UNDO的啤酒瓶即可。

★請注意：進行紙盤競賽時是不能悔棋的。

計分：

留下一個玻璃杯在棋盤的正中央：25分

留下一個玻璃杯在棋盤其他地方：10分

留下兩個玻璃杯：5分



留下三個玻璃杯：4分

留下四個玻璃杯：3分

留下五個玻璃杯：2分

留下六到十個玻璃杯：1分

留下十個玻璃杯以上：0分

選項：您可以在棋盤格式之中做選擇，或者由程式隨機決定。

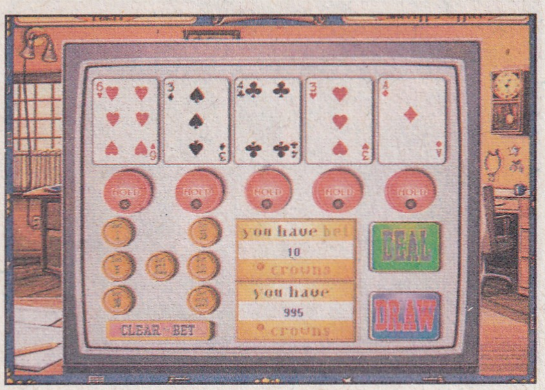
Poker
（樸克）

目標：這是個類似梭哈的遊戲，您的目標就是湊最大的牌，贏最多的錢。

遊戲方式：敲擊黃色的圓鈕，決定每一回合所下的賭注。請注意：只有發亮的鈕才有作用；以下注的鈕爲例，呈暗色的鈕代表您沒有這麼多金幣可供下注。此外還有一點必須讓您知道：這家賭場的下注上限是一萬枚金幣。

下注之後，敲擊DEAL（發牌）鈕。如果想將牌留下，只需敲擊這張紙牌下方的Hold鈕即可（如果改變了主意，再敲擊一次Hold鈕就行了）。接著再敲擊Draw（換牌），將手中不想保留的牌換一張新的，如此便完成了一回合。如果您贏了的話，將可獲得賭注。

計分：您手中的金幣數量就是您的分數。金幣會隨著賭局的進行而增加或減少，您可以按右滑鼠鍵查看它們目前的數量。



選項：有五種賭注方式可供您選擇：Klingon、Vegas、Po-Porrean、Kuwaiti以及Martian；“Set Payoffs”項目會告訴您每個方式的規則（當進行紙盤競賽時，將固定選擇Po-Porrean的方式）。此外您也可以設定手上的金幣（Crown）數量，上限爲一萬枚。

Riddles
（謎天大聖）

目標：在時限到達之前猜出正確的答案。

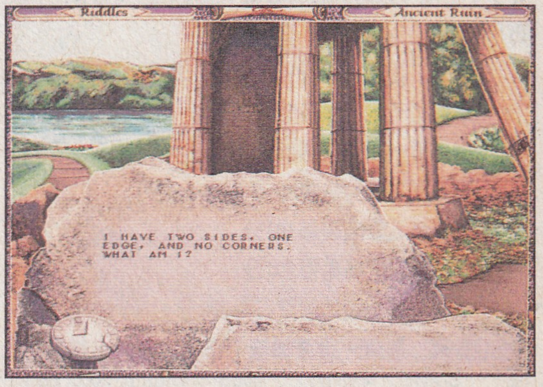
遊戲方式：首先，您必須仔細閱讀謎題。當您想出可能的答案時，立即將它鍵入。由於答錯了也沒有關係，因此您可以盡量地猜測。冠詞（THE或A）鍵不鍵入都可以，但是拼字要正確。

您必須在時限內猜出正確的答案，日晷儀會將剩餘的時間顯示出來。

選項：

Difficulty：設定謎題的困難度。

Time Limit：設定時間的限制，最高可設定在時間無限（Unlimited）。



TH Gesng Gme
（格言）

目標：在出現最少的提示下，盡快地猜出片語。

遊戲方式：做爲謎題的片語可能是人名、地名、著名風景或建築物的名稱、標題（例如電影名稱、影集名稱以及書名）、格言或是一段話。

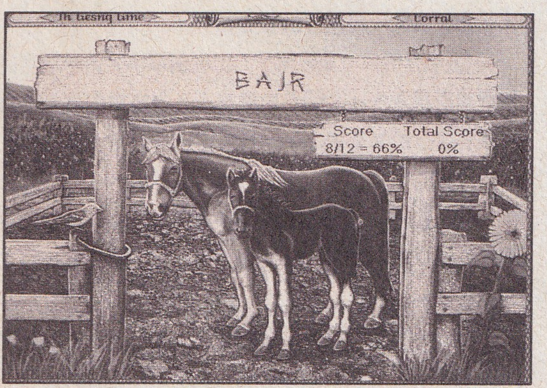
剛開始時，畫面中會出一些字母做爲提示，然後再一次出現一個字母。字母將根據正確的順序出現，但是母音及空格會被排除在外。

當您猜出可能的片語時，立即利用鍵盤輸入，這時遊戲會暫停，但是輸入的文字框會將提示的字母遮住。猜錯了並不會扣分，因此您可以盡量地猜測。

★請注意一點：冠詞不能省略。

提示：遊戲的片語大都以常見的名稱爲主，想獲得高分有兩個秘訣：一是多看英文書籍，二是相信自己的直覺。以下是一些遊戲所使用的片語，供玩家們做個參考：

Fiddler on The Roof（屋頂上的提琴手）
The Rocky Mountains（洛磯山）
Winston Churchill（邱吉爾）
Don't Judge a Book by Its Cover（勿以貌取人）
Twilight Zone（電視影集的名稱）
Bruce Willis（黛咪摩兒的老公）



Crime and Punishment（罪與罰）
Niagara Falls（尼加拉瀑布）
Magic Johnson（魔術強生）
Jurrassic Park（侏儸紀公園）

計分：您的分數是根據未提示的字母佔整句的百分比來計算，舉個例來說，您所猜測的句子有二十個字母，當您猜出來時還有八個字母仍未提示，則您的分數爲40%。

選項：

Show Category：如果選擇了這個項目，則遊戲會告訴您片語的種類：人名（Person）、地名（Place）、東西（Thing）或是標題（Title）。

Fixed Ordering：如果您選擇了固定的順序（Fixed Ordering），提示的字母將根據預定的順序來顯示；反之，提示字母將以隨機的方式顯示出來。隨機的順序要困難了許多。

Revealed：設定遊戲開始時，提示字母的數目。

Speed：新的提示字母出現的速率。

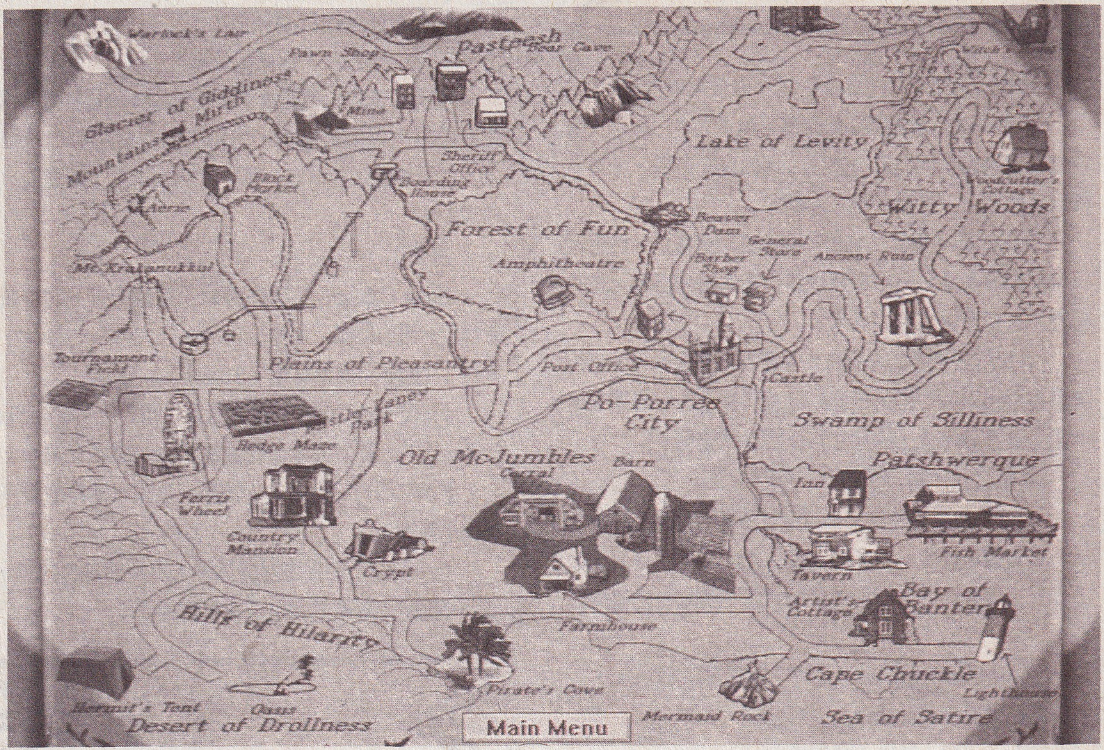
Word Search
（尋字遊戲）

目標：在十四乘十四的字母方格中找出隱藏的單字。

遊戲方式：單字的排列方式可以是直的、橫的或是斜的。此外，它們的排列順序也有兩個：順向或是逆向。單字的類別顯示在畫面的底端，這些類別包括身體器官、電影名稱、花卉名稱、法律名詞、大河名稱……等等）。

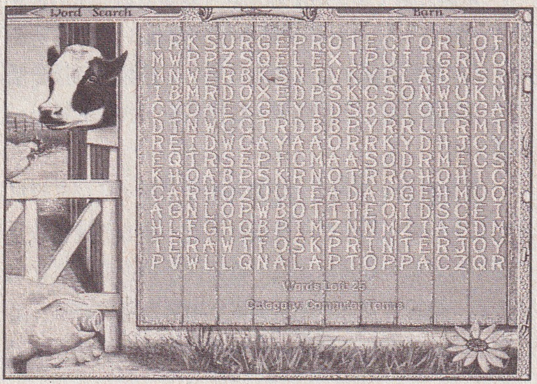
當您找出一個符合目前類別的單字時，先按左滑鼠鍵敲擊第一個字母並按住滑鼠鍵不放，將方框拉到最後一個字母之後再放開滑鼠鍵。如果您找到正確的單字，將聽到一陣祝賀聲，至於這個單字則將以灰色表示。請注意一點：呈現灰色的字母仍然可以選擇，換言之，可

Hodj&Podj冒險地圖



能會有兩個以上的單字使用到同一個字母。

您可以按右滑鼠鍵敲擊畫面，將目前類別的單字顯示出來，仍未找到的單字皆以亮藍色標示。您必須將單



字表關閉，才能再繼續遊戲。這是一個非常有用的功能，尤其是對非英語系的玩家而言，可惜這個提示不能在紙盤競賽中使用（基於這個原因，建議您先以單人模式玩熟練之後，再進行紙盤競賽）。

字母方格中一並隱藏了二十五個單字。由於單字是用程式隨機產生，在偶然的情況下，方格中的單字不會出現在提示的文字表之中，好在這種情形並不多。

選項：

Word Forward Only：選擇這個項目時，單字只會順向排列：由左到右、由上到下、由左下到右上、由左上到右下。

Game Time：設定時間的限制；時間的消逝由花瓣來表示。



前言

《恐龍快打》是一個十分刺激的格鬥遊戲，底下就是所有的密技大公開，各種版本（平台）都適用，包括外面大台的，各位看倌可別眨眼睛喔！

▶首先提到一些關於密技的使用方式，括號中的數字表示四個攻擊鍵的相關位置：

（1）　（2）

（3）　（4）

英文字母則表示方向的控制：

D（DOWN）：向下

U（UP）：向上

T（TOWARD）：向對手方向（向前）

A（AWAY）：遠離對手方向（向後）。

▶方向的操作是平滑的，亦即 A —> U —> D ＝搖桿轉半圈，而不是向三個方向扳動。

▶複合式方向是斜向的，也就是說 DA 是指向下後方。

▶每個角色都可以吃人，方法是將操縱桿扳向某些方向（每隻恐龍都不盡相同，要玩者自己去嘗試），再按住所有攻擊鍵。每當你重創敵人時，己方的族人就會跑到畫面前面來，把你當成偶像一樣的崇拜，這時就是吃掉他們的最佳時機了，不過得小心對手趁機給予致命的一擊。吃人的好處就是可以補血，在你性命垂危的時候，這點就顯得格外的重要了。

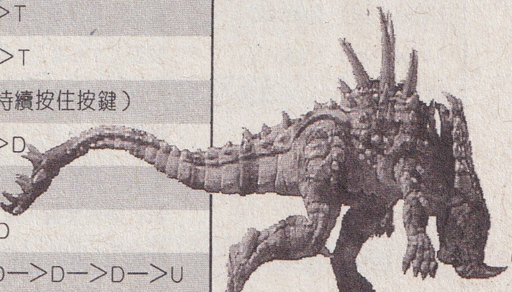
▶所有恐龍都可以大跳，只要在跳躍之前將操縱桿扳向 D、DT 或 DA 即可。

▶在雙人模式中，恐龍可以虎跳，將操縱桿扳向 T —> DT —> UT 即可。

▶ Fatality 的絕招是用在當贏得勝利時（也就是三戰兩勝或五戰三勝時），嘲弄對手的招式，也就是俗稱的「鞭屍」。

▶在選擇恐龍的時候，先按住任何一個攻擊鍵再作選擇，可以改變恐龍的顏色（一共有三種）。

阿曼頓（Armadon）	
The Gut Gouger（in close）	按住（1＋2＋3），操縱桿T—>A
Homication Uppercut	按住（1＋2＋3），操縱桿DT—>T—>UT
Rushing Uppercut	按住（1＋3），操縱桿A—>D—>T
Iron Maiden	按住（2＋3），操縱桿A—>U—>T
Bed-o-nails	按住（2＋3），操縱桿D—>U（持續按住按鍵）
Spinning Death	按住（1＋4），操縱桿A—>T—>D
Flying Spikes	按住（2＋4），操縱桿A—>D
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿U—>T—>D
Gut Fling Fatality	按住（1＋2＋3），操縱桿D—>D—>D—>D—>U
Meditation Fatality	按住所有按鍵，操縱桿T—>D—>A—>T—>T



卡爾斯（Chaos）

Fart of Fury	按住（2+3），操縱桿D—>T—>U—>A
Power Puke（fast）	按住（1+4），操縱桿U—>T
Power Puke（slow）	按住（2+3），操縱桿U—>T
Ground Shaker	按住（2+3），操縱桿A—>AU—>AD
Grab-n-throw	按住（2+4），操縱桿T—>A
Battering Ram	按住（1+3），操縱桿T—>T
Flying Butt Slam	按住（2+4），操縱桿D—>T—>U—>DT
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿T—>D—>A—>U
#1 Fatality	按住（1+3），操縱桿D
	按住所有按鍵，操縱桿A—>T—>A—>T
Cannonball Fatality	按住所有按鍵，操縱桿D—>T—>U—>DT



戴爱波（Diablo）

Torch	按住（1+3），操縱桿U—>T（持續按住按鍵）
Hot Foot	按住（2+4），操縱桿AU—>DT（對角扳動）
Fireball（fast）	按住（1+3），操縱桿D—>T
Fireball（slow）	按住（2+4），操縱桿D—>T
Inferno Flash	按住（2+3+4），操縱桿U
Mega Lunge	按住（1+4），操縱桿D—>U
The Pulverizer	按住（1+4），操縱桿U—>T—>D
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿D—>U—>D
Indnerator Fatality	按住所有按鍵，操縱桿UA—>D—>DT
Fireball Fatality	按住（2+3+4），操縱桿T—>T—>T—>T—>T



布利剎（Blizzard）

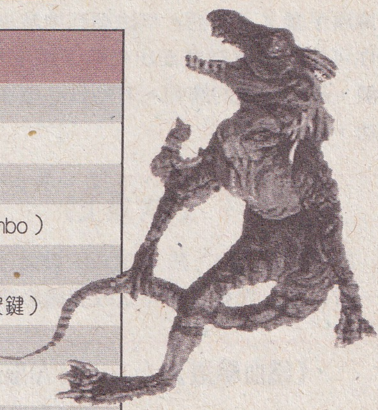
Cold Breath	按住（1+2+4），操縱桿A—>T
Ice Gayser	按住（1+2+4），操縱桿D—>U
Mega Punch（short）	按住（1+3），操縱桿A—>T
Mega Punch（long）	按住（2+4），操縱桿A—>T
Mega Punch（quick）	按住所有按鍵，操縱桿A—>T
Mega Punch（fake）	按住（1+3），操縱桿D—>U
Punching Beg（in close）	按住（1+4），操縱桿T—>D—>A—>U
Throw（in close）	按住（2+3），操縱桿T—>D—>A—>U
Air Throw	按下（2+3）
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿A—>U—>T—>D
Brain Bash Fatality	按住（1+2+4），操縱桿D—>D—>A—>U—>T
To-da-Moon Fatality	按住所有按鍵，操縱桿D—>D—>D—>D—>U



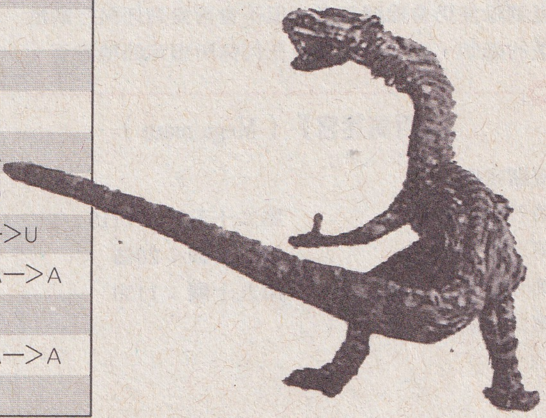
索倫（Sauron）	
Primal Scream	按住（1＋3），操縱桿D—>U
Earthquake Storm	按住（1＋2＋4），操縱桿U—>D
Leaping Bone Bash	按住（2＋3），操縱桿D—>U—>D
Stun Roar	按住（1＋3），操縱桿A—>T
Neck Throw（in close）	按住（2＋4），操縱桿T—>A
Air Throw	按下（2＋4）
The Cranium Crusher	按住（1＋4），操縱桿D—>U
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿D—>D—>U
Flesh Eating Fatality	按住（1＋3），操縱桿D—>D
	按住所有按鍵，操縱桿U—>U
Carnage Fatality	按住所有按鍵，操縱桿A—>T—>A—>T—>A



泰倫（Talon）	
The Slasher	按住（1＋3＋4），操縱桿D—>T
The Face Ripper	按住（2＋4），操縱桿D—>T
Brain Basher	按住（2＋3），操縱桿A—>U—>T
Jugular Bite	按住（2＋4），操縱桿A—>T（only in combo）
Pounce and Flip	按住（2＋3），操縱桿T—>D—>DT
Frantic Fury	按住（1＋4），操縱桿D—>T（持續按住按鍵）
Run Forward/Back	按住（1＋3），操縱桿T／A
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿T—>D—>A
Heart Wrenching Fatality	按住（1＋3＋4），操縱桿T—>D—>A—>U—>D
Shredding Fatality	按住（1＋4），操縱桿T—>D—>A—>U—>T



浮帝寇（Vertige）	
Venom Spit（fast）	按住（1＋3），操縱桿T—>T
Venom Spit（slow）	按住（2＋4），操縱桿T—>T
Come Sitther	按住（1＋3），操縱桿A—>A
Scorpion Sting	按住（2＋3），操縱桿T—>T
Voodoo Spell	按住（2＋3），操縱桿A—>A
Teleport	按住（2＋4），操縱桿D—>D
Eat Human	按住所有按鍵，操縱桿D—>T—>U
Petrify Fatality	按住（2＋4），操縱桿A—>A—>A
	按住所有按鍵，操縱桿T—>T
Shrink and Eat Fatality	按住（2＋4），操縱桿A—>A—>A
	按住所有按鍵，操縱桿D—>U



錦囊密技

《宇宙冒險家》（The Daedalus Encounter）

自動解謎法：

只要在謎題中，按下ALT+SHIFT兩鍵，再鍵入該謎題的第一個字母即可自動完成該謎題。譬如要跳過「Probe Logic Circuit」這道謎題，需按下ALT+SHIFT+P三個按鍵。但「Orbit」這道謎題例外，你必須按下ALT+SHIFT+I才能自動通過。

《極速天龍》（Full Throttle）

若您覺得在公路上和小混混大戰實在太麻煩，而偏偏手腳又不靈活，無法順利地解決掉他們，那麼你可以等到戰鬥畫面出現時，按下左SHIFT+V兩鍵，贏的戰鬥的勝利。有時候必須多按幾次才能成功，祝你好運。

《FX戰士》

於戰鬥過程中，按下HOME鍵鈕不放，再按下任一方向鍵，您會發現可以改變攝影機的角度唷。

《鐵血聯盟》（Jagged Alliance）

讓你的隊友移動時，超過其允許的行動點數：

留意隊友行動點數的減少，快要接近零點時，在他的圖像上按下右鍵，圖像會翻轉過去，並且出現三個按鈕，按下保留點數（Reserve Points）的按鈕。然後再按下滑鼠右鍵，讓圖像轉回來，你會見到隊友仍會繼續行走，但不會再受到任何行動點數的限制，而可以移動至任何你所指定的地方了。

《百萬迷宮》（Mega maze）

接關密碼：

第五關：2781	第二十五關：2115
第十關：6185	第五十關：2065
第十五關：7866	第九十關：1130
第二十關：9366	

《鐵甲爭霸戰Ⅱ》（Mechwarrior Ⅱ）

回到「Star Config」的設定畫面，選擇輸入新的名字，鍵入"Enzo"，之後回到機械實驗室。嚇！您會發現……。

於駕駛艙中，按住ALT和SHIFT兩鍵不放，然後再鍵入以下字母，即可獲得特殊的功能：

☆cia--彈藥無限。
☆coldmiser--關閉熱導追蹤功能。
☆tlofront--讓後視HUD的觀點變成前視觀點。
☆icanthackit--任務結束。
☆mightymouse--無限的噴射裝置。
☆xray--X光視野。
☆zmak--開啓延長時間功能。
☆blorb--無敵模式。
☆tinkerbell--模糊的外部視野。

《極速賽車》（Superkarts）

★選擇跑道：於「Go Karting」畫面中，鍵入"ORIEL"，如此集會多出一個選擇跑道的選項。
★免費的現金：於商店內時，鍵入"BRASENOSE"，即可免費多得一萬塊美金。
★渦輪無限：在競賽中，鍵入"MANICMARTIN"便可以擁有無限量的渦輪可以使用。

《蘇洛傳奇》（Zorro）

當主角從高處落下時，只要趁他還未落下地面，趕緊按下"ESC"鍵，然後選擇"NO"，那麼主角便可免除一死。

《炎龍騎士團Ⅱ》

在各位玩家玩到第二十關時，一定是叫苦連天，前要救謝多、精靈族，中間又有看不見的沼澤怪物，走平地又要繞很遠，現在就告訴各位玩家如何能看到怪物，平時按空白鍵會出現系統選單，但是如果有怪物在那裡就不會出現，如此一來就可知道那裡有怪物而避開了。　◎台中／王承雲

克拉奇英雄

◉撰文／楊糧暢



本期新登場人物簡介▶

克麗絲蒂婆婆：居住於赫邱里山的百草軒，占卜是她唯一的興趣，曾和薩弗依爵士有一段戀情。

矮人王鄂特伯恩：矮人領導者，居住於矮人所建的地下石城中。

矮人船長波丹：奉矮人王手諭，負責送歐斯華等人至精靈島。身型略爲肥胖，但有一般矮人所久缺的神秘力量……。

本期新登場怪物簡介▶

飛天骷髏：死人所遺留下來的頭骨，經魔法師施咒後，便可受施咒者驅使來攻擊敵人。

巨型青蛙：背上長有無數的紅色斑點，嘴裡可吐出淡紫色的毒氣。

本期新登場咒文簡介▶

招風術：呼喚風之妖精，可招來強風，適用於吹散雲霧，或改變風向。

本期新登場特殊物品簡介▶

蒼渺天弓：一把天藍色的巨型大弓，約有140公分左右。

前情提要▶

銀色戰士瑪莎趕回梵達希國，在眾人的協助之下，暫時擊退了雷米吉斯將軍，並從薩弗依爵士那找出一首能剋制黑暗魔神的古詩。爲解開古詩，四人前往赫邱里山，途中遇到遠冬森林的半獸人內部分裂，肇事者大祭司哈力不敵四人，逃往矮人國，半獸人族長為答謝四人平亂之功，送給四人往赫邱里山的地圖……

第五章 赫邱里山破三障

「奇怪？」精靈龐德不解的想著。

「什麼東西奇怪啊？」歐斯華邊走邊問道。

四人離開遠冬森林後，正朝向赫邱里山前進。

「根據半獸人酋長給我們的地圖表示，矮人住的地方毗臨達夫海灣，而且又有克里斯河經過他們的領域，爲什麼還會發生長達半年的乾旱呢？」龐德道。

「是啊！龐德說的沒錯，矮人國應該是水力充沛的國度，這點……我也不太清楚。」珍妮芙若有所思地想

著。

「不要想了！快看那邊！」吉爾斯指著前方道。

放眼望去，兩顆大榕樹高而矗立。好大的榕樹！起碼要十個人才能合圍起來。

精靈龐德看著地圖道：

「兩顆大榕樹後就是克麗絲蒂婆婆的住處，但要小心她的陷阱，奇怪？這圖上怎麼畫了幾個骷髏頭？」

才說到這裡，突然從大榕樹後發出了一陣奇怪的聲音。不一會兒，幾個黑影子飛了出來。只見那些黑影子不是別的東西，正是白骷髏頭，每個骷髏頭一邊飛，一邊張著它們陰森森的利牙，發出吱吱的聲音。

衆人被這突來的景象嚇了一跳，還好由於數月來的歷練，已使得衆人的臨場反應快了許多。只見珍妮芙立刻放出無形空氣牆，那些飛天骷髏撞到透明的防護牆後，反彈了回去，但在怪叫了幾聲後，隨即又向前方衝去，如此反覆不斷地衝撞著無形力場，也讓珍妮芙撐得蠻吃力的。

精靈龐德隨即發出烈火的咒文射向那些骷髏，酷熱的烈火頓時將飛天骷髏頭化爲一堆粉末，又接著一陣風的吹來，所有骷髏頭立即煙消雲散。

「這些骷髏也許就是克麗絲蒂婆婆的看家犬。」歐斯華靠在榕樹旁說著……

「你們是誰？」哇！榕樹竟會開口說話！歐斯華被這突如其來的問話嚇了一跳，差點跳了起來。但在鎮定下來後，才發現並非是榕樹會說話，事實上，聲音是從其中一顆榕樹樹中間的洞裡發出來的。

「快說！你們是誰？來這裡作什麼？」那問話又再問了一次。

吉爾斯趕緊對著洞口回答道：

「我們是來求見克麗絲蒂婆婆的！」

吉爾斯回答後，並未聽得對方進一步的問話，四人對望了一陣，每個人心中均感匪疑所思，這問話的到底是誰呢？

衆人摒氣等了一陣子後，才聽到樹洞中又發出了聲音：

「想見克麗絲蒂婆婆，必須通過她的三個考驗，但就憑你們還是不夠看的，回去吧！年輕人！」

之後，任憑衆人再怎麼問話或回答，樹洞也不再發出任何聲音了。四人無法，只好在商議了一會兒後，決定還是繼續向前進。

待四人一越過榕樹後，發現地上的草竟是黃色的。吉爾斯提醒大家小心一點，珍妮芙並施了祝福術予四人身上。

走著走著，黃色的草地顏色已轉成藍色，此時所施的祝福術也失效了，空氣變得異常沉重，大家感到呼吸有些困難。

「小心！這個地方好像施有魔法，重重包圍著，大家提高警覺！」吉爾斯提醒衆人。

四人在走了不久之後，聽得遠方傳來一陣陣詭異的叫聲。

緊接著那一陣陣的詭異叫聲，一隻巨型青蛙隨即跳躍過來，那青蛙背上長有無數的紅色斑點，嘴裡吐著淡紫色的氣體，一看就知道含有劇毒。

四人趕緊擺好架勢，歐斯華道：

「大家小心！千萬別沾上巨蛙的毒氣！」

只看巨蛙口中一吐氣，吉爾斯連忙跳開。而精靈龐德已施起火焰系法術，但威力不大，而且唸起咒文時非常吃力，這裡的世界似乎對魔法有相當程度的約束力。

珍妮芙的神術似乎也無法很順利地發揮出來。看來，這次的冒險將是四人相當大的考驗。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

一個水晶球正在發亮，裡面顯示著打鬥的畫面，水晶球前面正坐著一位老婦人。

「這四人也不知什麼來歷，竟敢闖入我的地盤，明知我克麗絲蒂婆婆有佈下結界，也敢闖進來，我倒要瞧瞧他們到底有何能耐！」

說罷老婦人唸起咒文。

「佛格爾！快將闖入者咬死！我不想再見到他們！」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

此時歐斯華和吉爾斯正在力戰大型巨蛙，精靈龐德和珍妮芙的法術施展不出來，只得在旁邊乾著急。

突然，巨蛙不知怎麼地，攻擊速度加快了，歐斯華一個措手不及，被巨蛙的後腿一蹬，飛了出去。

待歐斯華再度落地時已失去知覺，巨蛙往前一躍，血

口大張，一條粗而猩紅的長舌吐了出來，瞬時將歐斯華捲了起來，看樣子是要生吞活人。

吉爾斯眼看歐斯華生命垂危，毫不遲疑地立刻射出手中青鋼長劍，那巨蛙雖皮堅肉厚，但紅舌卻是最脆弱的部份，只見青鋼長劍切斷了那巨蛙的紅舌，歐斯華隨即掉了下來。巨蛙慘叫一聲，鮮血已從口中噴了出來。

吉爾斯接著拿出背上的弓，瞄準巨蛙眉心，射出一箭。

吉爾斯的弓箭術當真百步穿楊，例無虛發，那箭已正中巨蛙的眉心，巨蛙中箭後竟又跳了起來，可惜墜地後已成強弩之末。

吉爾斯舉起弓，正想再補一箭以解決這一怪物，忽然巨蛙全身發出金色的光芒，不一會兒，巨大的身軀竟憑空消失不見了。

「歐斯華！你沒事吧！」

吉爾斯一看巨蛙消失，馬上奔向歐斯華身旁，查看他的傷勢，幸而只是胸口瘀青，歐斯華年輕力壯，並不礙事。

待休息一會後，四人繼續向前進。

此時地上的草色已由藍轉紅，血腥腥的色彩，看來有點噁心。

沉重的空氣似乎已消失了，衆人呼吸不再感到困難，珍妮芙一試咒文，竟能很順利地使出，看來已經過了一關。

出霧了。

霧慢慢地在山間散開，似乎像一團灰白色的妖魔，不斷地吞噬著衆人。

前面的山路愈來愈窄，兩旁盡是峭壁懸崖，必須小心地行走以防摔入山谷。

霧愈來愈濃，能見度很低。這樣子下去很容易遭人攻擊的。

不知是否是心理的影響，濃霧已將衆人團團圍住，可以說是伸手不見五指。四人根本無法再往前走了，只要一不小心，摔入山谷就慘了。

歐斯華叫道：

「龐德！想想辦法！」

「有什麼辦法？巫術中又沒有可以消除濃霧的咒語，除非……啊！我怎麼沒想到？」精靈龐德用力敲了一下頭，「使用招風術把濃霧吹散就好了嘛！」

說罷精靈龐德舉起雙手，口唸咒文。

「大氣的妖精，聽我的號令，將這濃霧吹散吧！」

不久後果然有風吹了過來，霧也沒有那麼濃了。

「好！加強風勢！」

一時間強風蕭蕭，身旁的霧已全被吹散了，眼前的山路清楚可見。算來應該通過另一個考驗了。

通過長長的窄路，又過了一個山丘。吉爾斯聽到前方有虛弱的呻吟聲，連忙跑過去，一個瘦的不能再瘦的小老頭躺在路邊。

歐斯華過去仔細一看，咦？這不就是偷走歐斯華錢包和珍妮芙寶石的賊老頭嗎？

「算你也有今天！」歐斯華一想到錢包就憤怒不已。

「不要這樣嘛！歐斯華！」心軟的珍妮芙阻止了歐斯華爲難那老頭，並且一把扶起他，拿出懷中的水壺趕緊餵了他一口水。原本衰弱的老頭這才漸漸恢復了一些元氣。

「老伯，你怎會在這裡的？」珍妮芙問道。

「我……我…打聽到這赫邱里山……有許多價值極高的寶藏……想來找找……結果迷路了，之後就……一直困在這裡…走不出去……我已經三天…沒吃東西了！」珍妮芙看老伯這麼可憐，先前的不愉快早已忘懷，連忙又拿出懷中的乾糧給他。

「謝…謝謝……」

那老頭在狼吞虎嚥地吃了一些東西後，精神已不像原先的那麼頹靡了。

「老伯，我們要去找克麗絲蒂婆婆，你要下山還是跟我們走？」珍妮芙好心又問。

「當然和你們走了，如果再迷路，不就玩完了！」老頭一邊吃著東西，一邊說著，「對了，我叫多涅爾，別叫我老伯，其實在我們矮人族裡，我還算年輕的呢？」

老頭迅速地將乾糧吃完了，而且連珍妮芙水壺中的水也喝了大半。

歐斯華本想再講上幾句諷刺的話，卻被珍妮芙止住了。於是，現在已是五人同行的局面。

再走了不久，草已轉成黑色，衆人來到了一樹林之前。

多涅爾忽道：「等一下！」

「什麼事啊？」

原本賊頭賊頭的眼神消失

了，起而代之的是一雙冷靜沈著的尖銳目光，只聽他指著前面的幾棵樹，道：

「你們看！」

眼前不過是普通的樹，並沒有什麼啊！

「什麼東西啊？」精靈龐德問道。

「笨！精靈都這麼笨嗎？還看不出來？」

精靈龐德正想還嘴，細心的珍妮芙忽道：

「咦？怎麼我好像看見前面有幾道銀光？」

「小女孩子眼力倒好！」

多涅爾自地上撿起幾粒石頭，向前丟了出去。卻沒什麼反應。

精靈龐德立刻笑道：

「哼！矮人也沒好到那裡去，只會裝神弄鬼！」

精靈龐德不知什麼原因，打心眼裡就討厭這矮人族的傢伙。

吉爾斯此時也發現了什麼，道：

「看來是什麼機關？」

「你去撿塊較重的石頭！」多涅爾道。

「歐斯華！你也來幫忙！」於是兩個年輕人各搬了一塊大石塊。

「朝那樹林中扔過去！」多涅爾道。

兩人依言行事，將兩塊石塊丟了過去，只聽碰的一聲。兩塊石頭已掉入一洞穴中，歐斯華近身一看，洞底還插有削尖的竹子。原本洞坑上鋪有泥土，倘若衆人一不小心，摔下洞裡眞的會平白無故的死去。

「哼！這種陷阱也害得死我？」精靈龐德嘴硬地道，「好了！陷阱沒了，咱們走吧！」

正要往前走時，卻被多涅爾一把抓住。

「笨精靈！想死啊？你以爲這樣就沒事了嗎？眞是天眞！」

此時連歐斯華也發現了樹林中有好幾條鋼索，若不仔細瞧，還當眞會忽略過去。

歐斯華開始有點佩服那個老矮人了，如果他不是這麼愛偷東西的話，也許是個很好的伙伴。

多涅爾將一小石子射中其中一條鋼絲。那鋼條一碰外物，忽然斷裂，一時兩旁飛出幾支竹箭。

「看到沒有？這設陷阱的人還眞聰明，如果敵人躲過了坑洞的埋伏，又怎料到還有竹箭的襲擊呢？」

於是衆人將鋼索一一打斷，引發所有的陷阱之後，才又向前走去。

總算走過了這樹林。

衆人往前望去，一座大建築物正在眼前。走近一瞧，門口上面刻著三個大字——「百草軒」。

此時石門突然打了開來，並傳出聲音。

「進來吧！年輕人！」

五人互望了一下。

既來之則安之，歐斯華已先進了去，其他人也隨後走了進去。

只見大廳中坐著一個綠膚大耳，看似精靈的老婦人。

「我就是克麗絲蒂婆婆，你們是什麼人？敢傷了我的佛格爾，眞是不想活了！」

看來克麗絲蒂婆婆似乎不太高興，珍妮芙正想道歉，卻聽歐斯華道：

「佛格爾是誰？難道是那隻醜陋的大型巨蛙？」

「不是它還有誰？眞是笨的可以了！」

「哦！可是是它先攻擊我們的，如果我們不反擊，不就被它吃了！」

「吃了就吃了，人類沒有幾個好東西，全滅了我也不希罕！」

珍妮芙連忙道：

「對不起，我們不是故意要傷它的！」

「嗯……小女孩還有點禮貌，這個地方普通人是不可能知道的，是誰告訴你們我這個地方的？」

「是薩弗依爵士。」吉爾斯道。

「什麼？是梵達希國西邊侏儒山的薩弗依爵士嗎？他現在怎麼樣了，頭髮有沒有變白了？身體還好吧？所受的傷好了嗎？你倒是說話啊！」一聽到薩弗依爵士，克麗絲蒂婆婆急得似熱鍋上的螞蟻般。

吉爾斯聽了暗笑，想起了在侏儒山接受薩弗依爵士治療時，爵士告訴他的話：

「你如果見到克麗絲蒂婆婆，告訴她我的名字，她一定會很激動，不要見怪，這是我們當年的事了，她一直暗戀著我，但我那時已經有意中人，她見我不理她，一怒之下就在赫邱里山住了一百多年。」

「有一次，一個邪惡巫師聽說赫邱里山有無數的寶藏，於是前去騷擾她，那邪惡巫師十分厲害，克麗絲蒂

她的功夫雖然不壞，但還不是那巫師的對手，我不忍她受巫師的欺負，於是及時出手相救，她一見到我就纏著我不放，我告訴她我已結婚了，她才死了這條心。」

「過了幾年，她知道內人逝世的消息後，又點燃了內心的愛火，我實在受不了她的糾纏，於是躲了起來，直到有一次那個邪惡巫師又率領好幾個厲害的對手想對付她，雖然我又再次出手，但那些巫師都十分厲害，雙方鬥了三天三夜，最後還是被我打敗了，可是我在那次戰鬥中受了重傷，她想藉此機會和我在一起，我只好編了一個謊言，說我的傷必須一個人獨自療養才能恢復，否則會走火入魔而亡，而且至少要五十年的時間才會完全復原，她才不再來煩我。你只要跟她講是我叫你們來的，她一定會幫助你們。她如果問起我的現況，你胡扯一番就好了。」

想到這裡，吉爾斯也已在心中暗想出了一套胡謅的說詞：

「他……」

「他到底是怎麼了！難道他有什麼不測？」克麗絲蒂婆婆還眞得很心急。

「不…不…… 薩弗依爵士目前身體非常良好，以前所受的傷全好了，但由於黑暗魔神再度出世危害世人，他決心要鏟除它，所以命我們帶一道詩前來，他說這首詩中暗藏一個可以鏟除黑暗魔神的大秘密，但目前無人破解得開，因此要麻煩婆婆來解出此詩的玄妙之處。」吉爾斯道。

「那……詩呢？」克麗絲蒂婆婆道。

珍妮芙趕緊拿出袋中的羊皮紙給克麗絲蒂婆婆過目：

擺動冷豔的身軀，惹火上身。
七情六慾隨著舞姿而燃燒，
劈開似月光的火樹銀花，
沾滿了五顏與六色，
不安只貼在不平的背脊上。
燃燒的火龍
鑽進了天眞似的吉娃娃，
怨恨的靈魂啊！
或許只有黃金般的生命才能得到滿足吧！

「多奇怪的詩啊？」克麗絲蒂婆婆想了一想，道：「不行！我沒有辦法解出這首詩，很抱歉！」

衆人露出了失望的表情，連克麗絲蒂婆婆都無法解開這其中的奧秘，眞不知該如何是好？

「不過……」克麗絲蒂婆婆站了起來，聽語氣似乎有了一線生機。

「據我所知，黑暗魔神是我們這樣稱呼它的，它應該就古書所說記載的喀哩斯……你們跟我來吧！」

說罷克麗絲蒂婆婆走進了她的藏書閣。一間充滿大大小小厚厚薄薄古書的房間。

克麗絲蒂婆婆望著書架上的書，正在慢慢的尋找。

「有了！這一本就是了！」

厚重的舊書使克麗絲蒂婆婆拿得似乎很吃力。

翻開書皮，找了幾頁。

「找到了！」

衆人圍在一起，望著克麗絲蒂婆婆所指的地方：

「喀哩斯：邪惡之王的總稱。在衆神時代，就已有它的存在，曾數度揮軍攻打衆神之城均告失敗，在最後一次的總攻擊中，雙方死傷慘重，精靈神米夏凱爾不幸逝世，精靈族的族人幾乎死傷怠盡。戰敗的喀哩斯被衆神關在一個結界之中，當時衆神們法力盡失，而喀哩斯身上有重重魔法保護，衆神已無力破解，只好將其暫時封閉，由矮人王看守。但爲了防止喀哩斯再度危害世間，命最擅於打造兵器的矮人族製造出可殲滅喀哩斯的兵器，經過了一千年之久，兵器世家布魯鐵匠不辱使命，已造出了剋制喀哩斯的神器，一共七件兵器，破解之道……」

古書寫到這裡下面不見了，很明顯地被撕掉了，再下去則是兵器的圖片。

「我也不知道這邊爲何會被撕掉，我的母親傳給我時就這樣了。」

珍妮芙看那兵器的圖片好熟悉，忽道：

「那橘色的劍不就是在梵達希國瑪莎所使的長劍嗎？」

「對啊！那紅斧好像也是雷米吉斯所用的巨斧嘛！」吉爾斯也發現了這一點。

精靈龐德看了一眼，不敢確定，連忙將尼可蒂絲女王所送的法杖拿了出來，和圖片一對……竟一模一樣！

只聽珍妮芙問道：

「那七件神器是什麼武器呢？」

「嗯……七大武器流傳世上恐怕也有三、四百年了，它們分別是『巴索斧』、

『龍咬劍』、『流星鎚』、『蒼渺弓』、『西絲杖』、『花繽戟』、和『聖克刀』。」克麗絲蒂婆婆道。

「西絲杖？」

精靈龐德將那法杖遞給了克麗絲蒂婆婆。克麗絲蒂婆婆一看，道：

「不錯！這就是西絲杖！全身透綠，傳說七件神器是由七種色彩所結合而成的，恭喜你！」

歐斯華不禁高興起來，看來找尋其他的神器並非做不到。

克麗絲蒂婆婆看著衆人，忽然瞪了矮人多涅爾一眼。

「本來這個矮人我原本是想讓他在山中餓死的，沒想到被你們救了起來，也不知他怎麼通過濃霧道路的！你們已通過了我的三個考驗了，証明你們是一群勇敢、有智慧、又善良的正義之士。薩弗依爵士的眼光倒也不差，佛格爾是測驗你們的的功夫，能打敗佛格爾表示你們功夫還算可以；濃霧和陷阱是困擾你的的心智，倘若你們沒有喚風將霧吹走，很可能已失足摔落山谷，而你們能找出隱蔽的陷阱，這又証明了你們有智慧。矮人原本已氣息焉焉，你們又不忍棄人不顧，不記前嫌將他救起，說明了你們有愛心……好吧！既然是薩弗依爵士派來的，我這裡有一把蒼渺天弓，你們就拿去吧！」

待克麗絲蒂婆婆從一木盒中拿出這把弓時，衆人不禁讚嘆了幾聲。

全身天藍色的巨型大弓，豎立起來比精靈龐德的個子還要高，這麼大……要怎麼用？

吉爾斯身材較高，道：

「讓我來試試看！」

於是衆人出了百草軒。

吉爾斯拿出一枝竹箭，拉起了大弓。咻的一聲，精靈龐德還未來得及看清楚，那箭已連身帶末插進了一顆杉樹中。

果然厲害！區區竹箭能發揮這麼強的威力，那蒼渺弓的確爲一不可多得的神兵利器。

「好吧！那我就不客氣了！」

也對！衆人之中，也只有吉爾斯的弓箭術較佳，由他來使用是最適合不過的了。

現在七件神器已知其四，這趟赫邱里山之旅收獲不小。

克麗絲蒂婆婆道：

「各位！就此再見了，替我問候薩弗依爵士，告訴他我一直在赫邱里山等他，待除了魔神後，不要忘了一個等了他一百多年的女人！」

克麗絲蒂婆婆送走了衆人，並指引出後山的路徑。

後山的草已變成純白色的了。

原來所謂的百草軒，是以紅、黃、藍、白、黑五種顏色的草組合而成。由於這五種顏色乃是所有色彩中的原色，用這五種顏料就可以配出上千百種的顏色。因此稱之爲「百草軒」。

下了山之後，五人正在商量如何找尋其他神器時，半獸人倉馬突然跑了過來。只見倉馬氣喘呼呼的叫了幾聲。

吉爾斯和他交談了幾句，道：

「倉馬說酋長已從索達那問出了一切，大祭司哈力已逃往矮人國，很可能會唆使矮人國攻打半獸人，酋長希望我們出面告知矮人王鄂特伯恩，那大祭司哈力的陰謀，並促使兩國永遠和平相處。」

「怎麼樣？」

那矮人一聽兩大強力族人要火併，嚇得面無人色，也不顧自己也身爲矮人族的一員，忙道：

「對不起各位！既然已出了赫邱里山，不能再爲各位出什麼力了，更何況我只是一個普通的矮人，謝謝你們救了我，有朝一日，我一定會報答你們的！現在我們就此告別了，再見了！」說罷兩步當一步地跑掉了。

「這個勢利的矮人，可惡！眞不該救他的！」龐德怒道。

「算了！人各有志，我們這就往矮人國去吧！」珍妮芙道。

於是倉馬帶領大家往矮人國的方向出發！

矮人族並不像人類把房屋建在地上，而是向地底挖了很深的洞穴，再居住地下，所以矮人的國度可以說是一個廣大的地底世界。

矮人族長年居住地下，建造龐大的城市，並與混亂和邪惡勢力抗爭，是一種高貴的類人種族。由於矮人終日與寶石、岩石爲伍，所以他們的意志也是堅忍頑強的。

歐斯華一行五人離開遠冬森林後，經過一片大草原，

來到了矮人城的入口。

還沒接近，已有兩個矮人士兵走了過來，問他們有什麼事。

半獸人倉馬說明來意後，表示希望能晉見矮人王，訂定兩族友好的盟約。

其中一位矮人要五人先到地下第一層等候矮人王的通知。

由於珍妮芙是第一次來到矮人的居處，不免有些好奇。

矮人身高大約一百三十至一百四十公分左右，體格非常健壯，渾身都是肌肉，有著紅潤的面頰和明亮的眼睛。

據另一位矮人士兵說道，矮人國的地下城一共有十層，第一層是最寬闊的、最明亮的一層，接下去一層比一層窄小黑暗。

可是珍妮芙看來，這第一層除了入口有些許陽光外，已不是看得很清楚。

或許矮人族天生眼睛特別好，否則在這麼暗的地下城中生活，恐怕非常不方便。

第一層主要是和其他的商人作交易買賣的地方，除了矮人士兵定時巡邏外，在市場內還可看到人類、半獸人等其他種族的商人在和矮人商人交易。

過了不久，那士兵回來了，叫衆人一起晉見矮人王鄂特伯恩。

矮人王鄂特伯恩在第六層的會議室接見他們，士兵帶衆人乘坐他們自己發明的木箱。用輪軸的方式所做成的木箱十分堅固，可在十層之間來往自如。

到了第六層樓後，木箱停了下來，門一打開，士兵就帶路來到了會議室。

戴著王冠的矮人王坐在王位上注視著衆人，冷冷地道：

「你們是半獸人派來的使者？」

「是的！」

「半獸族的大祭司幾日前曾拜訪我，建議將兩國合併爲一個超級強國，不但可以促進半獸人與矮人之間的友誼，更可以進一步擊退黑暗軍的侵略，但被我否決了！我們矮人國與你們半獸人族向來是井水不犯河水，除了貿易上的往來，並無其他的關係，雖然人稱最強戰士族的我們，對於黑暗軍也不敢太大意，兩國締交可以，但要重整爲一國就不必了！但每族有每族的生活方式，只要互不干擾，我想也不用締什麼交！」

看來矮人王毫無誠意，倉馬急急地又說了一些話，大意是說：

「我們半獸人只是想把兩國劃清地界，不希望再像前幾日族人叛變、矮人肇事的事情發生。」

「你的意思是說我們矮人族慫恿你們半獸人叛變？」矮人王不悅的道。

「是的！前些日子大祭司哈力曾與幾名矮人密謀造反，結果幸好被這幾名勇士制服了！」倉馬接著把一切事實說了一遍。

「那麼那些被你們綁起來的矮人呢？」

「我們族長說我們兩國向來友好，絕不會爲難他們，相信現在已經派人送他們回來了！」

說到這裡一名矮人衛兵走了進來，對矮人王說了一些話。

「嗯……我知道了，他們也是爲了國內的災情，好！」於是對那衛兵說了一些話，衛兵就離開了。

「目前我們國內發生了大旱災，長期缺水已達半年之久，岡達那河的河水急遽減少，上游是你們半獸人的範圍，希望你們能去調查看看，只要你們能解決這災難，我一定答應兩國締交！」

回到半獸人的區域後，倉馬先去報備酋長關於矮人王的答覆，接著與四人來到岡達河的上游查看。奇怪的是，上游的河水非常湍急充沛，看情形應該不會造成乾旱的發生才對，莫非下游還有什麼變化？

「不如我們由上游一直走到下游看看吧！」精靈龐德道。

於是衆人慢慢邊看邊走著。到了中游仍未有什麼不尋常的事發生，而且水流一直都很湍急。再走了一會兒，倉馬忽然像想到了什麼事情地呼嚕嚕說了一堆。

「他是說，他覺得有一點他感到很奇怪的，那就是現在並非冬轉春，雪水融化的時候，也不是雨季，照道理來講，水流不應這麼湍急才是。」吉爾斯將倉馬的意思翻譯給衆人聽，「而且，矮人族長久居住地下，他們所用的河水，應該是指『地底河』的河水才是……」

「他是說……岡達河有一

部份的水，是流向地底的河流嗎？」珍妮芙接腔道。

「對！倉馬還說，剛才在上游走過來時，他曾發現有一處河中心有一顆很大的巨石佔據在中央，而他幾年前曾來過岡達河上游，印象中似乎沒看過那麼大的一個巨石……」吉爾斯續道，「他懷疑那個巨石可能有點問題。」

「那……我們還猶豫什麼，趕快把那巨石處理掉吧！」歐斯華插嘴道。

衆人又回頭走回上游，走到倉馬所說的地方，果然看到在河的中央有一個巨石阻在中央。

河的另一邊是個懸崖，巨石可能是由懸崖上掉下來的。

「照這樣看來，在河的中央一定有一個通往地底河的大洞，但是這個巨石就那麼剛好，掉下來時正好把大洞堵住了，因此河水無法再流入地底河內，以致於造成矮人國旱災。」吉爾斯推測道。

「那我們趕快把這個巨石處理掉吧！」歐斯華道。

「處理掉……但是這石頭太大了，而且又在河中央，要怎麼處理……」龐德猶豫著說。

「嗯……要搬走它可不容易，但如果把它炸掉呢？用強力的雷擊術可能就可以辦到……」珍妮芙道，「嗯，龐德，不如試試你的雷擊術吧！」

精靈龐德猶豫了一下，說：

「不，我想我的雷擊術還不夠強力，這巨石太大了，應該是沒辦法將之炸開的。」

四人又只好再想想有無其他的法子，忽然，吉爾斯像想到了什麼地叫了起來：

「對了！那天剛從克麗絲蒂婆婆處取得蒼渺弓時，才用了一支竹箭就輕易地將大杉樹射穿了，看來既然是號稱『七大神器』，它的威力果然不同凡響。」吉爾斯繼續道，「而龐德自尼可蒂絲女王處得到的西絲杖，雖然到現在還沒試過它的威力，但既然也是『七大神器』之一，看來它的威力一定也不同凡響，不如現在就把西絲杖拿出來用用看，或許它的威力就能將那個巨石解決掉了也說不定。」

聽完吉爾斯的建議後，精靈龐德也覺得很有道理，於是趕緊拿出西絲杖，然而實在不知該如何運用，登時傻在那裡。

「可是……可是我不知道該如何使用它……」龐德說。

「嗯……不然這樣好了，你雙手握緊西絲杖，再對著巨石發出雷擊術看看，或許經過西絲杖後，雷擊術的威力會大增……」珍妮芙也建議說。

「好吧！就這樣試試看吧！」龐德也覺得這建議不錯，因此決定如法泡製。「大家後退一點吧！免得威力太大被波及到了。」

在其餘的人均後退一些後，精靈龐德雙手緊握住西絲杖，對準巨石，開始專心施展雷擊術……

一時間，衆人均摒住呼吸，只見天上烏雲漸漸聚集，一副風雨欲來之勢。

突然龐德一聲大喝：

「來…了…！」

由天上烏雲間射下來的一道閃電擊中了龐德手上的西絲杖，西絲杖忽然像吸飽了能量地膨脹了起來，龐德雖被眼前景象嚇了一跳，但仍緊抓著西絲杖不放，接著西絲杖像有了靈性一樣地從龐德手中掙脫了開，直向巨石處射去，龐德被西絲杖彈出的力量反彈開，向後接連了滾了好幾翻，直到撞到一棵樹幹後才停了下來。彈射出的西絲杖，在與巨石接觸的那一剎那，忽然「轟」的一聲震得衆人耳膜一陣嗡嗡亂響，一時間土石亂飛、煙霧瀰漫，珍妮芙等人因爲被這突如其來的狀況也嚇了一跳、慌了陣腳，因此來不及施展防禦力牆保護，只好到處抱頭鼠竄。

一陣時間過後，煙霧漸散、塵埃落定，衆人趕緊看看四周狀況……

只見原本的巨石處巨石已不見了，原來的地方竟出現了一個大洞，只見河水紛紛向該洞中流入，並形成了一個漩渦，但再過一會兒後，流入地底河的河水滿了，原本的河流又恢復到原來的樣子，只是已不像原來的那麼湍急。

「龐德呢？」珍妮芙等人這才想起被彈開的精靈龐德。

衆人趕緊跑到龐德處，發現龐德早已昏厥過去，珍妮芙趕緊對龐德施展治療術。

不一會兒，龐德漸漸醒

轉，醒來後第一件事就問道：

「西絲杖呢？」

很奇怪的，剛才明明看見西絲杖朝著巨石射去，並且和巨石一起炸掉了，但現在，卻見西絲杖仍在龐德的手中握得緊緊的。

看來這個「七大神器」之一的西絲杖，不但威力真得十分強大，而且還有一點神秘的力量隱藏在其間。衆人一時也想不出所以然，還是決定可以回去向矮人王報告任務已完成了。

回到矮人國後，矮人王熱烈歡迎著衆人，且立刻答應兩國締交，還請歐斯華等人去第一層的兵器室，隨便他們挑選一柄喜愛的武器。

精靈龐德趁此機會選了把金色短刀，吉爾斯則拿了一些金箭以配合蒼渺天弓，歐斯華則拿了一把趁手的黑色大刀，珍妮芙也挑了一柄法師手杖。

矮人王在知道四人正在尋找七大神器，於是告訴衆人精靈島上可能會有衆人所要的東西，並派出一艘船供他們到精靈島。

在出發之前，矮人王還告訴四人有關黑暗魔神的事。

早在一千五百年前，黑暗魔神也就是喀哩斯，曾率領黑暗軍團與衆神展開作戰，在最後一次的戰役中，衆神雖然獲得勝利，但傷亡慘重。更由於喀哩斯身上有重重魔法保護，當時強力的戰士與法師均已不幸陣亡，衆神無力再毀滅喀哩斯，只好將其關在結界之中，命矮人王看守，並請最會打造武器的矮人族製造出能摧毀喀哩斯的兵器，由於要破解喀哩斯身上的重重保護，需要法力高超的法師與勇猛的戰士，雖然當時沒有這等人才，但衆神相信日後一定會出現毀滅喀哩斯的勇者。

經過一千年的精鍊，兵器世家鐵匠布魯不辱使命，終於造出七大神器，但衆神所期待的勇者並未出現。

又過了四百多年，一個名叫克雷倫斯的人類法師，趁前任矮人王巴斯克命危時，偷偷地將結界打開，放出喀哩斯，幸而當時喀哩斯關在結界中法力早已盡失，在那同時又出現了四名勇者，將之再度打入結界中，才挽救了這一場危機，但消滅喀哩斯的勇者仍未出現。

直到現在，喀哩斯三度降世，傳說中的勇者是否會出現呢？

矮人王希望四人能搜集七大神器，成爲勇者，將喀哩斯消滅，恢復世界和平。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

離開矮人國的第五天，四人在船上閒聊，矮人胖船長波丹正在駛船。萬里晴空，天氣實在很好，些許微風拂面吹來，令人心曠神怡。

珍妮芙一直望著大海，好像對大海很感興趣。吉爾斯問道：

「珍妮芙，妳喜歡看海嗎？」

「是啊！大海很遼闊、很奧秘、藍澄澄的，常給我一種平靜的感覺，我打算亂世之後，定居在一個可以整日看到大海的海邊。」

「我倒是認爲海很可怕，它變幻莫測，像隻會吞人的怪物呢！」吉爾斯道。

兩人笑了起來。

精靈龐德向船長問道：

「波丹船長，請問還有多少天才能到精靈島？」

「如果沒有什麼異常的情況發生的話，大約再兩、三天吧！」

歐斯華笑道：

「龐德，幹嘛這麼猴急？」

「我當然急了！雖然從小我就是被我師父所收養，到今年也差不多六十幾歲了，但師父終究是人類，除了前一次碰到了那大祭司哈力是個精靈外，就再也沒有碰過任何精靈族人了！這次是去精靈族的發源地，怎麼不令我心急呢？」

精靈族人的壽命比一般人類要長，大約是三百五十年左右，也有甚至活到六百多歲，由於擁有如此長的壽命，因此可以專心從事長期知識的研究，因此有的精靈能同時具備戰士與法師的能力，這就是人類所辦不到的地方。

但精靈族只喜歡與樹木花草等共同生活，因此要見到精靈並非易事。

吉爾斯道：

「好！好！就算你心急，也至少要兩天之後才能到啊！那有什麼辦法？心急也沒用啊！這船是帆船，現在風平浪靜，只好慢慢地等了！」

「風？對了！我可以施出風系法術，呼喚強風啊！」

精靈龐德興致勃勃，也由得他。

在知道方向後，精靈龐德

決定召喚西風。正準備舉起雙手唸咒時……，突然不知從何而來的烏雲遮住了太陽，一時之間天色暗了下來！

歐斯華笑道：

「哇！龐德！你的法術已練到不用唸咒，用眼睛一瞪就可以發揮威力了啊！」

「不…不是的……這…」

精靈龐德此時也感到奇怪。掌舵的船長叫了一聲，衆人連忙往舵手室那走去，只聽波丹船長急急地道：

「慘了！是暴風雨的前兆！奇怪，剛才仔細看過附近的海域，現在應該不會有暴風雨出現才是！怎麼……」

珍妮芙問道：

「船長，您說是暴風雨？」

「是啊！沒有可能嘛！但……現在糟糕的是我們正處於海途的中央，前進也不是，回航也不是，該怎麼辦呢？」

很快地，天空已開始下雨，而且雨勢很強，並夾雜著一陣陣的強風，天空還不時放出閃電與轟隆隆的雷聲。帆船開始搖擺不已。

歐斯華與吉爾斯連忙把帆收了下來，不到兩分鐘的時間，兩人已被淋成落湯雞。

轟隆雷聲震得人心惶惶。碩大的雨滴打在臉上，好痛！

船搖晃的愈來愈厲害。

突然在天空中出現了一個人影，那人白髮蒼蒼，手中拿著一根山羊魔法杖。正哈哈大笑著說：

「你們好！我是黑暗軍團帕拉燈教教主克雷倫斯，你們這幾個不知天高地厚的混蛋！竟敢趁我黑暗軍大舉進攻梵達希國的時候救出歐布拉國王與王子，害我不能如期將哥登三世那小子交給拉斯瓦特城主……太可惡了！之後，在梵達希國，你們竟然又殺了我沃爾倫將軍與雷米吉斯將軍，讓我進攻梵達希王國的行動徹底失敗！今天，我就要和你們算算總帳，全部葬身大海吧！」

吉爾斯憤怒地道：

「臭老頭！原來你就是克雷倫斯，哼！吃我一箭！」

說罷吉爾斯立刻扳起蒼渺天弓，射出一支金箭，只聽咻地一聲，那金箭居然穿透克雷倫斯的身子，毫無受阻地向前飛去，直直地沒入雲端。

精靈龐德急道：

「那是他的幻影！打他是沒有用的！必須找到他的原身才行！」

此時克雷倫斯再度狂笑，道：

「看不出還有人能識穿我的幻影，不過，你們已經沒有時間尋找我的眞身了！全部去死吧！」

忽然一道閃電由雲層劃出，擊中船身，頓時五人只覺天翻地覆。船身已毀，眼見帆船已如風中的小草般左右搖晃，恐怕隨時都會沈沒！

吉爾斯道：

「對了！我會飛翔咒文！」

話未說完，另一道閃電已將船桅劈裂，一塊破裂的船桅木片打中了吉爾斯的後腦，吉爾斯頓時昏了過去。歐斯華大叫：

「吉爾斯！」

此時船長波丹見情況危急，於是立刻道：

「大家快乘救生小船逃生，快！」

帆船原本就備有兩艘救生小船，精靈龐德抓著吉爾斯和珍妮芙乘著第一艘小船，歐斯華和較胖的矮人船長波丹乘第二艘小船。

歐斯華大聲道：

「珍妮芙！用治療術試試看會不會讓吉爾斯醒過來！」

此時帆船已漸漸沈了下去。

珍妮芙的治療術只能治療受傷的人，卻不能馬上見效，吉爾斯仍在昏迷中。

此時天空又傳出一吼聲：

「誰也不准活下去！」

此時雨勢、風勢竟又比原來加強了許多，小船根本承受不了，儘管衆人武力、法力再強，遇到大自然的無情打擊，卻也是一點辦法也沒有，不一會兒，歐斯華的小船已然翻覆。

大浪立即吞沒了兩人。

「歐斯華！」珍妮芙大叫。

而另一巨浪也吞噬了珍妮芙的船！（待續）

到底珍妮芙等人能否逃的過魔法力高超的帕拉燈教主所操縱的暴風雨嗎？四人的命運如何？能否逃過此一劫難？精靈島上是否眞得有四人所要尋找的神器？請期待「克拉奇英雄」第六章。

智慧盤

◉撰文／呂 學 鈞

這個程式是八十四學年度軟體設計競賽北區初賽的第三題，再稍加修改而得（原本那題沒什麼挑戰性），這是一個俗稱智慧盤的遊戲，畫面上會秀出一個n*n的方框，方框中有從1開始的數字，數字是用亂數排的，而您的工作就是要把它們按順序排好，例如一個四乘四的方框如下：

15	2	12	9
1	8	5	13
	14	3	4
7	6	11	10

▶你要排成：

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

程式提供一組參數供玩家使用，參數值的範圍是3~8，表示您要玩的陣列維度，最小三乘三、最大八乘八，上限設八的原因是因爲我覺得八乘八就已經算很難了，而下限設三是因爲我覺得二乘二的智慧盤實在沒什麼意思。若玩家輸入錯誤的參數或是沒有輸入參數則內定爲四乘四，操作方法是上下左右鍵移動游標，空白或enter搬移，如果不想玩了，可以按esc鍵，畫面下面會有個詢問訊息，按y離開程式，按n回到遊戲，程式還可以用鍵盤右邊的數字盤單手操作，上下左右就是移動游標，enter、insert(0)是搬移，八上面的/號鍵是離開遊戲，這個程式除了我自己不會玩之外，一切應該都算是不錯的，原本應該有reset、finish的功能，如果是固定維度的程式的話，這個功能不成問題，但是這個變動維度的傢伙眞的很難搞，我寫到這裡已經筋疲力盡了，所以.... 抱歉了，我要去玩灌籃高手了。

```
/* 作  者：呂學鈞
   編譯器：Turbo C 2.0
   完成日期：95年9月4日 */

/* 這兩個標頭檔是給 randomize()、random() 這兩個函數用的 */
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

/* X、Y 代表該值顯示在畫面上的 x、y 座標值 */
#define X ( Left + 2 + ( x-1 ) * 5 )
#define Y ( Top + 1 + ( y-1 ) * 2 )

/* ScrDim：Screen Dimension 的縮寫，代表玩家要玩的維度，也是畫面上秀出的維度。
   TotalDim：Total Dimension 的縮寫，代表陣列所有元素個數，若玩家要玩三乘三的
             智慧盤，則在記憶體中定義的是一個五乘五的陣列，而 TotalDim 的值就
             是二十五（五的平方）。
   Pointer：指向程式要求的那一塊記憶體的起始位址，由於這一塊記憶體是用 calloc
            要求的，所以程式中可以用類似陣列的表示方法來存取記憶體中的值，例如
            Pointer[1]，爲什麼不用陣列而要用 calloc 動態配置記憶體呢？因爲陣列
            的維度必須是固定的，只能用常數或數字去做宣告，不能用變數，所以只好
            用動態配置。
   RowCol：Row、Column 的合寫，以上面 TotalDim 的例子來說，其 RowCol 的值是五。
   Left：畫面上那個方框的左上角的 x 座標值。
   Top：畫面上那個方框的左上角的 y 座標值。
   x、y：代表游標所在的那一格在畫面方框中的座標值。
   Script：代表游標所在的那一格在記憶體中的註標值。*/

int ScrDim, TotalDim, *Pointer, RowCol, Left, Top, x, y, Script;

void InitArrayValue()
{
   int i, j, Counter=0, Value=1;

   /* 每次執行都要重設種子數 */
   randomize();

   /* 程式執行時，可以把在記憶體中的陣列看做是一個二維陣列，而下面這兩個迴圈就是
      把陣列中四周圍那一圈定義成 1，例如玩家玩的是三乘三的智慧盤，則記憶體如下：
      1 1 1 1 1
      1 0 0 0 1
      1 0 0 0 1
      1 0 0 0 1
      1 1 1 1 1   (中間的 0 是配置記憶體時自動給予的)
      在記憶體中有五乘五的陣列，但是在畫面上只有中間的三乘三。程式的做法是：當你
```

```
        想搬一個值到隔壁的空格時，程式會判斷現在這一格的上下左右中有沒有空格，但是
        還要判斷現在這一格是不是在陣列的邊緣，徒增程式的困擾，所以乾脆多定義一圈，
        把邊緣的值都定義成 1，程式只要判斷現在這一格的上下左右格的值是不是 0，若是
        則搬過去，否則不做任何事 */
    for( i=0; i< RowCol; i++ )
    {
        Pointer[i] = 1;
        Pointer[i + ( ScrDim+1 ) * ( RowCol )] = 1;
    }
    for( i=0; i< ScrDim+1; i++ )
    {
        Pointer[i * ( RowCol ) ] = 1;
        Pointer[i * ( RowCol ) + ScrDim + 1] = 1;
    }

    /* 把你在畫面上看到的數字放到陣列中，程式固定從 1 開始放，而放在畫面上的位置
        由亂數決定。以上例而言，這個迴圈執行完後，記憶體中間九格中的八格會填入
        1 的值，剩下那個就是空格，其值為 0  */
    while( Counter <= ( ScrDim * ScrDim - 2 ) )
    {
        i = random( ScrDim ) + 1;
        j = random( ScrDim ) + 1;
        if( Pointer[i + j * ( RowCol )] == 0 )
        {
            Pointer[i + j * ( RowCol )] = Value++;
            Counter++;
        }
    }

    /* 找出 0 的那一格在畫面上的座標值，並把該格在記憶體中的註標值記在 Script */
    for( i=0; i< TotalDim; i++ )
        if( Pointer[i] == 0 )
        {
            y = i / RowCol;
            x = i % RowCol;
            Script = i;
        }
}

void DrawScreen()
{
    int i, j;

    /* 不管你玩幾維的智慧盤，方框都會擺在畫面中間，所以用兩個算式求出方框左上角
        座標 */
    Left = ( 80-( ScrDim * 5 + 1 ) ) / 2;
    Top = ( 25-( ScrDim * 2 + 1 ) ) / 2;

    /* 畫出方框，迴圈的判斷式好像很複雜，其實只是按照畫面位置推算出來的 */
    gotoxy( Left, Top );
    printf( "┌" );
    gotoxy( Left + ScrDim * 5, Top );
    printf( "┐" );
    gotoxy( Left, Top + ScrDim * 2 );
    printf( "└" );
    gotoxy( Left + ScrDim * 5, Top + ScrDim * 2 );
    printf( "┘" );

    for( i=1; i< ScrDim; i++ )
    {
        gotoxy( Left, Top + i * 2 );
        printf( "├" );
        gotoxy( Left + ScrDim * 5, Top + i * 2 );
        printf( "┤" );
    }
    for( i=1; i< ScrDim; i++ )
    {
        gotoxy( Left + i * 5, Top );
        printf( "┬" );
        gotoxy( Left + i * 5, Top + ScrDim * 2 );
        printf( "┴" );
    }
```

```
    for( i=1; i< ScrDim; i++ )
       for( j=1; j< ScrDim; j++ )
       {
          gotoxy( Left + 5 * j, Top + 2 * i );
          printf( "┼" );
       }
    for( i=0; i< ScrDim; i++ )
       for( j=0; j< ( ScrDim+1 ); j++ )
       {
          gotoxy( Left + j * 5, Top + 2 * i + 1 );
          printf( "|    " );
          gotoxy( Left + 5 * i + 1, Top + j * 2 );
          printf( "闔闔" );
       }

    /* 秀出畫面上的數字 */
    for( i=1; i<= ScrDim; i++ )
    {
       for( j=1; j<= ScrDim; j++ )
       {
          gotoxy( Left + 2 + ( i-1 ) * 5, Top+1+( j-1 )*2 );
          if( Pointer[j * ( RowCol ) + i] != 0 )
             printf( "%d", Pointer[j * ( RowCol ) + i] );
       }
    }
}

void Move()
{
    /* 判斷上面那格是不是空格，若是就把現在的值搬過去，並把現在這格設爲 0 */
    if( Pointer[Script - RowCol] == 0 )
    {
       Pointer[Script - RowCol] = Pointer[Script];
       Pointer[Script] = 0;
       gotoxy( X, Top + 1 + ( y-2 ) * 2 );
       printf( "%d", Pointer[Script - RowCol] );
       gotoxy( X, Y );
       printf( "  " );
    }
    /* 判斷下面那格是不是空格，若是就把現在的值搬過去，並把現在這格設爲 0 */
    else if( Pointer[Script + RowCol] == 0 )
    {
       Pointer[Script + RowCol] = Pointer[Script];
       Pointer[Script] = 0;
       gotoxy( X, Top + 1 + y * 2 );
       printf( "%d", Pointer[Script + RowCol] );
       gotoxy( X, Y );
       printf( "  " );
    }
    /* 判斷左邊那格是不是空格，若是就把現在的值搬過去，並把現在這格設爲 0 */
    else if( Pointer[Script - 1] == 0 )
    {
       Pointer[Script - 1] = Pointer[Script];
       Pointer[Script] = 0;
       gotoxy( Left + 2 + ( x-2 ) * 5, Y );
       printf( "%d", Pointer[Script - 1] );
       gotoxy( X, Y );
       printf( "  " );
    }
    /* 判斷右邊那格是不是空格，若是就把現在的值搬過去，並把現在這格設爲 0 */
    else if( Pointer[Script + 1] == 0 )
    {
       Pointer[Script + 1] = Pointer[Script];
       Pointer[Script] = 0;
       gotoxy( Left + 2 + x * 5, Y );
       printf( "%d", Pointer[Script + 1] );
       gotoxy( X, Y );
       printf( "  " );
    }
}

Exit()
```

```
    {
       int Return=0, Continue=1, Key;

       /* 這個函數應該自己看得懂吧 */
       gotoxy( 35, 24 );
       printf( "Exit (y/n)?" );
       while( Continue )
    {
       Key = getch();
       if( Key == 'y' || Key == 'Y' )
       {
          Continue = 0;
          Return = -1;
       }
       if( Key == 'n' || Key == 'N' )
          Continue = 0;
    }
    gotoxy( 35, 24 );
    printf( "             " );

    /* 傳回一個值讓主程式判斷，若傳回 -1 表示要結束程式 */
    return Return;
}

main( int argc, char *argv[] )
{
    int Key, i, Continue=1;

    /* 玩家可以用命令列引數的方式指定要玩多少維度的智慧盤，程式內定爲四乘四，
       上限是八，下限是三，若玩家輸入錯誤的參數或是沒輸入參數，則採內定值 */
    if( argc == 1 )
       ScrDim = 4;
    else
       ScrDim = atoi( argv[1] );

    if( ScrDim < 3 || ScrDim > 8 )
       ScrDim = 4;

    /* 變數值初始化，變數說明請看程式最前面 */
    RowCol = ScrDim + 2;
    TotalDim = RowCol * RowCol;
    Pointer = calloc( TotalDim, sizeof( int ) );

    clrscr();
    InitArrayValue();
    DrawScreen();

    gotoxy( X, Y );

    while( Continue )
    {
       /* 由於程式要用到上下左右鍵，所以用 bios 中斷來讀玩家按的鍵，若玩家有按
          鍵則會傳回該鍵的掃描碼和 ascii 共 2 bytes，其中高位元組是掃描碼，低位
          元組是 ascii，程式只要用到掃描碼，所以用 Key >> 8 把掃描碼右移 8 bits
          ，而原本的高位元組會填入 0 */
       if( bioskey( 1 ) )
       {
          Key = bioskey( 0 );
          switch( ( Key >> 8 ) )
          {
             /* 若按上鍵則判斷現在游標是不是在畫面最上面，若是則設到最下面，若不
                是就減 1 */
             case 0x48 : if( y == 1 )
                         {
                            y = ScrDim;
                            Script = TotalDim - RowCol - ( RowCol - x);
                         }
                         else
                         {
                            y-- ;
                            Script -= RowCol;
                         }
```

```
                     break;

        /* 若按下鍵則判斷現在游標是不是在畫面最下面，若是則設到最上面，若不
           是就加 1 */
        case 0x50 : if( y == ScrDim )
                    {
                       y = 1;
                       Script = RowCol + x;
                    }
                    else
                    {
                       y++ ;
                       Script += RowCol;
                    }
                    break;

        /* 若按左鍵則判斷現在游標是不是在畫面最左邊，若是則設到最右邊，若不
           是就減 1 */
        case 0x4b : if( x == 1 )
                    {
                       x = ScrDim;
                       Script = Script + ScrDim - 1;
                    }
                    else
                    {
                       x-- ;
                       Script--;
                    }
                    break;

        /* 若按右鍵則判斷現在游標是不是在畫面最右邊，若是則設到最左邊，若不
           是就加 1 */
        case 0x4d : if( x == ScrDim )
                    {
                       x = 1;
                       Script = Script - ScrDim + 1;
                    }
                    else
                    {
                       x++ ;
                       Script++;
                    }
                    break;

        /* 如果按空白鍵、enter、insert 或 0 就去判斷可不可以搬動，設這麼多鍵
           的原因是方便單手在鍵盤右邊數字盤上使用 */
        case 0x1c :
        case 0x39 :
        case 0x52 :
        case 0x0b : Move();
                    break;

        /* 若按 esc、/ 號鍵就詢問玩家是否要離開程式，Exit() 函數會傳回一個值
           若傳回 -1，則表示玩家要離開程式 */
        case 0x35 :
        case 0x01 : if( Exit() )
                       Continue = 0;
                    break;
        default   : break;
    }

    gotoxy( X, Y );
    if( Pointer[x + y * RowCol] != 0 )
       printf( "%d", Pointer[x + y * RowCol] );
    gotoxy( X, Y );

              }
          }
          clrscr();
          printf( " Thanks for playing! \n" );
          exit( 0 );
      }
```

本程式原程式碼置於新遊戲時代資訊站 (07)225-4993，欲參考者請至該站抓取。



本刊所載之全部編輯內容爲版權所有，非經本刊同意不得做任何
形式之轉載或複製，各商標及圖形所有權歸其權歸公司所有。